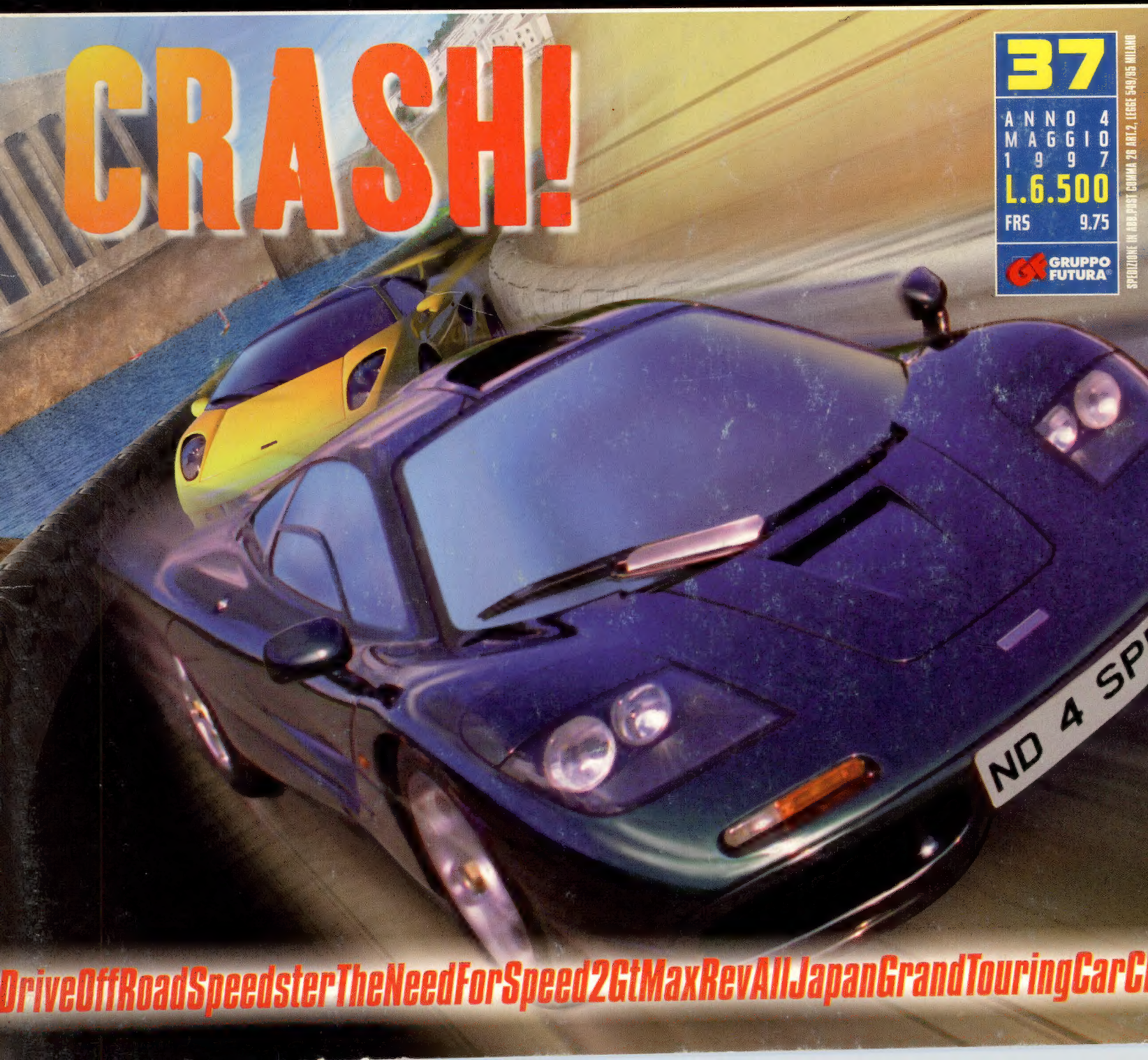
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION



CRASH!

37
ANNO 4
MAGGIO
1997
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABB. POST. COMMA 20 ART.2, LEGGE 549/95 MILANO

DriveOffRoadSpeedsterTheNeedForSpeed2GtMaxRevAllJapanGrandTouringCarC

NINTENDO
64
Nintendo
NINTENDO 64
Solo da GIG
2 anni di garanzia
GiG
ELECTRONICS
93.7 mega hertz di velocità 64 bit
LA CONSOLLE PIÙ POTENTE

Softmania

Console & Computer Fan

Sony PLAYSTATION Center

PLay It!

SOLO £299.000

DISPONILI:

BioHazard II • BushidoBlade
TimeCrisis + Gun
AceCombat II
Dracula X • Xevious 3D
RayMan II • Pitfall 3D
Total NBA'97

Tutte le novità per la tua PSX-PAL a £ 89.000

SynDicateWaRs

TenKa

PorscheChallenge

- Vendita per corrispondenza
- Vasto assortimento accessori & games
- Ultime novità in anteprima & prezzi incredibili

Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)

http://www.quasar.com/softmania

SUPER PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Fabio "Shogun" Ravetto, Fabio "Bio" Massa, Filippo Bertuzzi, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Marco "End" Ravetto.
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

La Grande Sfida 38

Sony VS Nintendo: chi riuscirà ad avere la meglio?

E' uscita da qualche settimana la versione europea di Nintendo 64, il cui lancio è stato in passato posticipato più e più volte. Sulla carta la console della grande "N" sembrerebbe più potente di PlayStation, ma cosa vogliamo dire dei prezzi del software, momentaneamente disponibile solo su cartuccia? Per saperne di più **Super Playstation Console** è andata a intervistare tre persone-chiave all'interno di Sony, Sega e Nintendo: potrete così sapere cosa pensano le tre case dei loro rispettivi concorrenti e come pensano di aggiudicarsi il titolo di Numero Uno del mercato videoludico. Se la storia ci ha insegnato qualcosa, sarà una battaglia che porterà molto spargimento di sangue...

Racing Games 66

Gentlemen, start your engines...

L'avevamo scritto il mese scorso, ma correremo il rischio di ripeterci... Senza dubbio questo è un periodo in cui non mancano i giochi di guida per PlayStation: qualcuno è davvero positivo (*Speedster*), qualcun'altro delude notevolmente le aspettative (*The Need for Speed 2*), altri ancora fanno quasi rabbrividire (*Test Drive Off Road*)...
Allacciatevi le cinture e preparatevi a partire!

Tokyo Game Show 20

Live from Japan...

"*I'm not japanese, but I drive a Mitsubishi*" rappava L-Boogie in una sessione di freestyle con gli altri due membri dei Fugees e Funkmaster Flex. Cosa c'entra con il *Tokyo Game Show*, la fiera svoltasi dal 4 al 6 aprile nella capitale nipponica e in cui è stata presentata la solita badilata di titoli nuovi per PlayStation? Niente, ma qui tutti ormai fanno citazioni a destra e manca... Ah, ovviamente l'articolo è a cura di Nicolas Di Costanzo, il nostro preziosissimo corrispondente dal Japone. Checkatelo.

RUBRICHE:

PLAY-GROUND: 6
La rubrica epistolare.

FAQ: 12
Ad ogni perché una risposta (o quasi...).

PLAY-WORLD: 14
Tutte le novità in arrivo per la vostra PlayStation.

AMERICA'S MOST WANTED: 34
Didimo si allarga, sconfina dalla Posta e s'ingloba tre pagine della nostra rivista!!!

COGITO ERGO SONY: 88
Errepigì a manetta, miei cari...

PRIMO PIEDE: 89
Compravendita e scambio di software e hardware.

SUPERTRIX: 90
La seconda parte della soluzione di Pandemonium e i soliti trucchi "made in Ravetto" per tutti i gusti.

PREVIEW:

DEATHTRAP DUNGEON 30
METAL GEAR 26
NIGHTMARE CREATURES 28
SAGA FRONTIER 32

REVIEW:

ADIDAS P. SOCCER INT. '97 80
BATTLE STATIONS 82
BUSHIDO BLADE 62
CASTLEVANIA X 52
DESCENT 2 56
EXHUMED 60
FINAL FANTASY IV 55
GT MAX REV ALL JAPAN 72
HARMFUL PARK 84
ID4 83
JONAH LOMU RUGBY 81
KOWLOON'S GATE 50
LIFEFORCE TENKA 58
LITTLE BIG ADVENTURE 48
SOCCER '97 78
SPEEDSTER 66
TEST DRIVE OFF ROAD 68
THE NEED FOR SPEED 2 70
2 XTREME 73
TOTAL NBA '97 76
WING OVER 86

ATTENZIONE!!!

Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in altri giorni poiché il responsabile dell'*hot-line*, Cristiano Gobbi, è reperibile esclusivamente negli orari indicati.

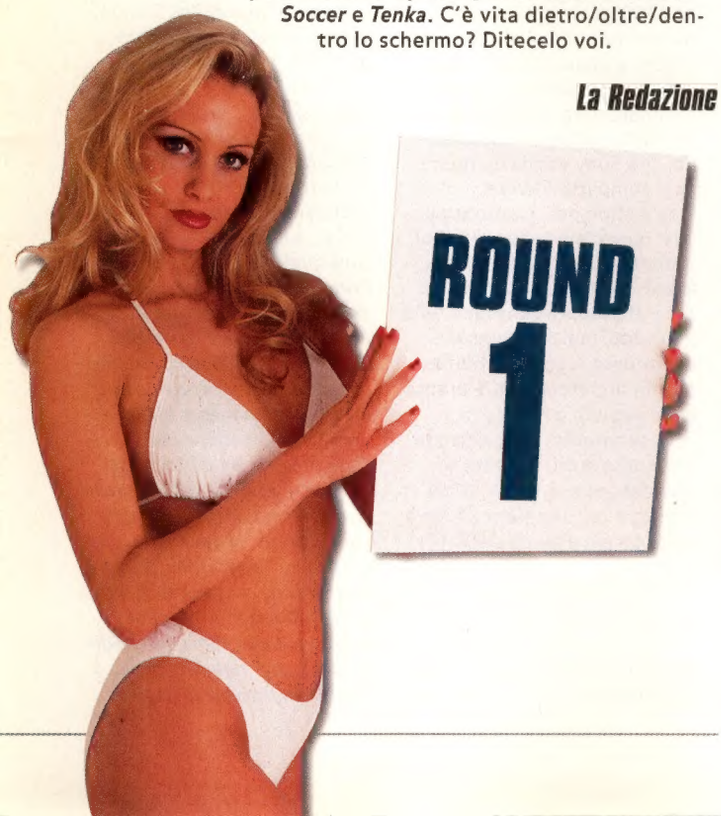
Editoriale

"Penso che uno dei nostri più grandi problemi sia quello di avere creato una cultura che non ci fa crescere, perché non ci è permesso. Mi preoccupa molto, sul serio. Siamo un branco di ragazzini."
(Beck)

"Ai bambini piacciono i giochi semplici"
(da *Kids* di Larry Clark)

Super PlayStation Console diventa ancora più internazionale grazie alla collaborazione esclusiva di Simone "Didimo" Bregni, che - a partire da questo numero - riveste il gianobifrontico ruolo di corrispondente dagli States nonché folle profeta videoludico (avete presente *Quinto Potere* di Sidney Lumet?). Gli interventi di Didimo - promosso dalle pagine di **PlayGround** al team redazionale - tratteranno gli aspetti meno convenzionali e prevedibili del divertimento elettronico e in questo si differenziano dai classici, talvolta asettici, report tradizionali. In altri termini, la lettura della sua rubrica, **America's Most Wanted**, presuppone un minimo di apertura mentale e qualche briciola di *sense of humor*, componenti senza le quali non si va mai troppo lontano. La corrispondenza di Simone si aggiunge a quella consolidata di Nicolas Di Costanzo da Tokyo, autentico professionista dell'intrattenimento interattivo a cartella. Nelle prossime pagine, il francese trapiantato nel paese del Sol Mutante ci racconterà tutte le novità del *Tokyo Game Show*, uno degli avvenimenti più rilevanti nello schizoide nonché caotico/catodico panorama ludico giapponese. Il prossimo evento della stagione tecnoludica è l'*Electronic Entertainment Expo*, che si terrà ad Atlanta dal 19 al 21 giugno e del quale vi forniremo un resoconto giga. Si prevedono escursioni di massa. Intanto la guerra termonucleare globale dei bit prosegue senza esclusioni di colpi. Non c'è dannato scudo stellare che tenga. Ne parliamo nella **Grande Sfida**, uno speciale che comincia a pagina 38 e che probabilmente finirà per suscitare qualche polemica. Rinserriamo le fila, indossiamo elmetti di protezione e ci prepariamo alle inevitabili, quanto (mal)sane reazioni. Siamo qui per questo, come si suol dire. Sul fronte del software, non mancano i pezzi da novanta. A scongiurare l'apatia elettronica ci pensano ***Total NBA '97***, ***Castlevania X*** e ***Bushido Blade***, mentre deprimono non poco ***Need for Speed 2***, ***International Adidas Soccer*** e ***Tenka***. C'è vita dietro/oltre/dentro lo schermo? Ditecelo voi.

La Redazione



Software News
novità software dal mondo

VENDITA PER CORRISPONDENZA
10024 MONCALIERI (Torino) Via G. Deledda, 18
Tel. 011.68.11.131 • 011.68.12.582

Orari: tutti i giorni (**sabato e domenica compresi**) dalle 10 alle 13 e dalle 14.30 alle 19.30

Telefoni: infoline e ordini: **011.68.11.131 • 68.12.582**
fax: 011.68.11.131 - solo ordini urgenti: **0330.71.36.51**

Spedizioni: a mezzo posta espressa o corriere
Internet: softnews@inrete.it

GIOCHI A PARTIRE DA 59.000 LIRE

2 EXTREME EURO
ADIDAS POWER SOCCER
AIR COMBAT
ALIEN TRILOGY
ALONE IN THE DARK 2
AQUANAUT'S HOLIDAY
AREA 51
BEDLAM EURO
BOBBLE BOBBLE
BOBBLE BOBBLE 2
BROKEN SWORD
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 2
CHRONICLES OF THE SWORLD
CITY OF LOST CHILDREN
COMMAND & CONQUER
COOL BORDERS
CRASH BANDICOT
CRITICOM EURO
CYBERIA USA
DARK FORCES
DARK STALKERS
DESCENT 2
DESTRUCTION DERBY
DESTRUCTION DERBY 2
DISRUPTOR
DORAEMON
DYNASTY WARRIORS USA
EARTHWORM JIM 2
EPIDEMIC EURO
FIFA SOCCER 96
FIFA SOCCER 97
FINAL DOOM
FINAL FANTASY TACTICS
FINAL FANTASY VII
FORMULA 1
GOAL STORM 97
GRID RUN
GUNSHIP 2000
HEXEN EURO
HYPER TENNIS
INT. SUP. SOCCER DELUXE
INT. ADIDAS P. SOCCER
INTER. TRACK & FIELD
JET RIDER
KING OF FIGHTERS
KING OF FIGHTERS 96
KING'S FIELD
KRAZY IVAN
LEGACY OF KAIN
LOADED
LOMAX
MAGIC CARPET
MEGAMAN 8
MICROMACHINE V3
MONSTER TRUCK
MORTAL KOMBAT 3
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MOTOR TOON GP2
MYST
NAMCO MUSEUM VOL.1
NAMCO MUSEUM VOL.2
NAMCO MUSEUM VOL.3
NAMCO. SOCCER
NBA 97
NBA IN THE ZONE
NBA IN THE ZONE 2
NBA JAM T. E.
NBA LIVE 96
NBA LIVE 97
NBA SHOOTOUT 97
NEED FOR SPEED
NEED FOR SPEED 2
NFL QUARTERBACK CLUB 97
NFL-GAMEDAY
NHL FACE OFF
NHL FACE OFF 97
ON SIDE SOCCER
PANDEMONIUM
PETE SAMPRAS TENNIS
PLAYER MANAGER
PORSCHE CHALLENGE
PUZZLE BUBBLE 2
RAGE RECER
RANMA 1/2
RAYMAN
RESIDENT EVIL
RIDGE RACER
RIDGE RACER REVOLUTION
RIOT
RISE OF THE ROBOT 2
SAGA FRONTIER
SAMURAI SHODOWN
SD GUNDAM G CENTURY
SENTIENT
SHELL SHOCK
SKELETON WARRIORS
SOUL BLADE
SOVIET STRIKE
SPEEDSTER
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
STAR GLADIATOR
STEEL HARBINGER
STREET FIGHTER ALPHA
STREET FIGHTER ALPHA 2
SUIKODEN
SYNDACATE WARS
TEKKEN 2
TENKA
THEME PARK
THOSHIN DEN2
THOSHINDEN 3
TILT
TIME COMMANDO
TIME CRISIS
TOBAL N. 1
TOMB RAIDER
TOP GUN
TOSHINDEN
TOTAL NBA 96
TOTAL NBA 97
TRUE PINBALL
TUNNEL B1
VANDAL HEARTS
VIRTUAL POOL 96
WARHAWK
WIPE OUT
WIPE OUT 2097
WORMS

Porsche Challenge *e* ***Total NBA 97*** *a* ***L. 69.000*** *solo per i primi 100 che ci telefonano.* ***APPROFITTATENE!***

finalmente in versione PAL a L. 85.000

Prenota subito la tua Playstation a **meno** di **300.000** lire!

a maggio
Software News
si rinnova...
vieni a scoprirla...

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"3DO è una garanzia contro l'obsolescenza tecnologica: avete di fronte lo standard del divertimento elettronico. E' assolutamente impossibile che nei prossimi quattro o cinque anni la nostra piattaforma venga sorpassata da altri sistemi"
(Trip Hawkins, discorso di presentazione di 3DO al *CES* di Chicago, 1991)

L'apparente omogeneità prestazionale dei 32-bit più diffusi è entrata definitivamente in crisi con la commercializzazione della nuova macchina Nintendo, la prima vera piattaforma a 64-bit. Per contrastarne l'indubbio successo, Sega - come sempre - ha diffuso voci (spesso contrastanti) circa protesi espansive per l'attuale macchina, Saturn, e, nel contempo di una nuova generazione di console. Sony, al contrario, ha intelligentemente attuato un piano sistematico di deprezzamento dell'hardware e del software. Questo ovviamente non significa che PlayStation non verrà rimpiazzata - in un futuro ancora imprecisato - da una nuova piattaforma dalla caratteristiche tecniche superiori: l'innovazione tecnologica è un obbligo, non una scelta. Semplicemente, Sony ha preferito per il momento imitare la filosofia Nintendo, mirando a conquistare la fiducia del consumatore con un'offerta solida e affidabile. In un mercato ludico tendente a ricorrenti saturazioni, risulta cruciale soddisfare le sempre crescenti aspettative dei consumatori. Con PlayStation, Sony si è lasciata alle spalle il fallimento di MSX - per altro ignoto all'utenza *mainstream* - costruendosi un'immagine credibile e vincente. La rapida obsolescenza tecnologica del prodotto ludico concorre a mantenere il mercato dei videogiochi in uno stato di precarietà strutturale. Il successo di PlayStation è stato conseguito per mezzo di una serie di fattori vincenti come la notevole quantità di software disponibile (non necessariamente accompagnata da un'accettabile diversificazione qualitativa), una forza distributiva senza pari e una capacità di comunicazione e promozione del prodotto che ha spiazzato i concorrenti. Ma nuove incognite sono dietro l'angolo. Il *lifespan* del bene di consumo elettronico si accorcia a ritmi sempre più ridotti: consapevole dell'inferiorità tecnica di PlayStation rispetto alla nuova macchina Nintendo, Sony sta tentando di massimizzare le vendite attraverso un'aggressiva strategia che ha già dato risultati estremamente positivi su tutti i mercati. I vantaggi del gigante dell'elettronica di consumo sui diretti inseguitori sono almeno tre: una base installata di oltre 12 milioni di macchine, *leadership* globale e locale (fattore decisivo che né Sega né Nintendo possono vantare) e massima economicità dell'hardware e del software. Nintendo, per converso, possiede un'indiscutibile supremazia a livello tecnico che si riflette chiaramente anche sul piano ludico. Il gap tra PlayStation e Nintendo 64 è destinato ad aumentare man mano che l'esperienza dei programmatori si accumulerà. Ma non è tutto: la reattività dei consumatori sarà messa a dura prova nei prossimi mesi. Tra la fine del 1997 e l'inizio del 1998, infatti, potrebbero essere introdotti nuovi formati: M2 di Matsushita, Neo Geo 64 (SNK) e l'*upgrade* 64DD (Nintendo), senza contare le espansioni per Saturn. Una serie infinita di incognite... E' legittimo domandarsi come Sony risponderà a queste ennesime sfide: ulteriori offerte (si parla di PlayStation a $99 per Natale in USA e 199.000 lire in Italia) oppure nuovo e più potente hardware? Si accettano scommesse.

MATTEO BITTANTI

LETTERA DEL MESE

Cara redazione di SPC,
sono un appassionato del campo, ero adolescente proprio nel periodo di diffusione dei primi videogiochi ed è stato amore a prima vista. Ore o ore, passate a giocare a *Space Invaders, Phoenix, Galaga* etc. Poi vennero Vic 20, C64, C16 e Amiga, computer che ho posseduto e sostituito man mano che la tecnologia si evolveva. Ma tra tutti, quello che più mi ha soddisfatto è stato Amiga. Era, per quei tempi, qualcosa di sconvolgente, completamente innovativo rispetto ai vecchi computer.
Grafica anni luce avanti, sprite coloratissimi, *scrolling* velocissimo. Poi tutto si è perso per la testardaggine di Commodore nel voler mantenere a tutti i costi la compatibilità tra i vari *upgrade* del loro gioiello, questo significava sacrificare l'innovazione tecnologica, così i passi compiuti erano in realtà mezzi passi, miglioramenti impercettibili. E' stato un errore grande che avevo già segnalato con una mia lettera a una rivista specializzata (*Commodore Gazette*).
Sostituire il proprio Amiga 500 con un Amiga 600 o con un 1200 per avere un computer compatibile al precedente al 50% e neanche molto innovativo non convinse la gente a cambiare. Ora, ho l'impressione, dalle notizie che trapelano, che Sony voglia mantenere la compatibilità con PlayStation per quanto riguarda il nuovo modello in fase di progettazione. Tutti noi ci aspettiamo qualcosa di superiore al potente Nintendo 64 e non vedo come Sony possa mantenere la compatibilità con un'architettura differente e più evoluta e non vedo a cosa servirebbe visto che con una console più potente si potrebbero avere giochi con grafica a più alta definizione e velocità più elevata dell'attuale. Il mio suggerimento è tagliare i ponti con il passato a favore di una vera e propria meraviglia elettronica. Per le *texture* potrebbe essere utilizzato hardware per la generazione di routine frattaliche così come per i paesaggi che, unite all'*anti-aliasing*, darebbero la possibilità di eliminare sia l'antiestetica pixellizzazione delle immagini in primo piano di PlayStation, sia l'altrettanto fastidioso effetto sfocatura di Nintendo 64. Non ci resta che incrociare le dita fino all'uscita della nuova console. Un saluto a tutta la redazione.
Marcello Giusto
Bari

*Le testate videoludiche tastano il polso ogni mese a PlayStation, la sottopongono a confronti, test, esami. Alcuni ritengono che PlayStation abbia ormai terminato la fase adolescenziale e stia entrando nella maturità, c'è chi invece parla già di vecchiaia precoce (***EDGE** *40 - ossia quattro mesi fa - riportava che "***Playstation appare ormai datata rispetto all'offerta più recente***"). Gli strumenti tecnoludici muoiono in modo graduale, ma sistematico. I mezzi di informazione specializzati amplificano e accelerano questo processo di invecchiamento ogni qual volta dedicano spazio - quindi rendono visibile - sistemi nuovi o solo semplicemente vociferati.*
Ricevo quotidianamente richieste di delucidazione sul vociferato successore di PlayStation. Permangono molti dubbi, in particolare, circa l'eventuale compatibilità tra il vecchio e il nuovo sistema. In assenza di notizie attendibili (a parte le dichiarazioni ufficiali secondo cui l'attuale modello resterà in commercio almeno fino al 1999), è legittimo lasciare spazio a qualche speculazione. Primo: la forma del nuovo sistema ludico Sony. Piattaforma inedita o semplice **upgrade***? Nel primo caso, Sony potrebbe commercializzare una nuova macchina totalmente nuova e quindi incompatibile con la precedente. Pro: è l'unico modo per conseguire un miglioramento effettivo a livello prestazionale. Contro: in genere, la maggior parte degli attuali possessori interpreta la mossa di introdurre hardware incompatibile col precedente come un "tradimento", un "voltafaccia". La storia sembra insegnare che*

raramente una casa è riuscita a mantenere l'egemonia nel settore del divertimento elettronico per più di una generazione.
Seconda possibilità: Sony commercializza un sistema in gran parte nuovo, garantendo la compatibilità con il software attualmente disponibile per mezzo di una scheda o adattatore esterno. Pro: l'utente può usufruire tanto del software della nuova quanto della vecchia generazione e non è necessariamente costretto a disfarsi della softeca accumulata. Contro: solo una minima parte dei videogiocatori continua a giocare i titoli "vecchi" quando ha la possibilità di confrontarsi con prodotti "migliori" quantomeno dal pdv cosmetico. Inoltre l'utente è costretto a una doppia spesa: per il nuovo hardware e per l'eventuale adapter *(con il prezzo di PlayStation in caduta libera, tanto varrebbe tenersi la console originale...).*
Terza possibilità: Sony commercializza una macchina più potente e tuttavia compatibile a quella attuale. Pro: vedi sopra (esempio: il vociferato modello C, che si differenzierebbe dal sistema in commercio per la presenza di una memoria estesa e di un lettore CD-ROM a quadrupla velocità). Contro: come sottolinea giustamente Marcello, un'evoluzione lineare ha un impatto molto meno radicale rispetto a una autentica rivoluzione tecnologica. Nel secondo caso, infatti, il coefficiente di miglioramento è esponenziale. Un sistema ibrido rischia di soccombere in fretta quando gli utenti si accorgono che la piattaforma concorrente è tecnologicamente più avanzata, ha un prezzo relativamente accessibile e offre titoli migliori. L'esperienza sembra insegnare che questo modello è fallimentare dal punto di vista commerciale (vedi Commodore 128): Caso particolare: la nuova macchina può essere talmente potente da far girare i vecchi titoli in modo "emulazione", ossia senza l'ausilio di espansioni hardware (vedi PC).
Possibilità che giudichiamo remota, anche se non impossibile.
Alternativa: Sony non introduce una nuova macchina, ma un semplice upgrade *per l'attuale modello. Si è parlato di questa eventualità per la versione casalinga di* Tekken 3. *L'originale coin-op si basa su un hardware (System 12) decisamente più avanzato di quello PlayStation, assimilabile al "vecchio" System 11 (*Soul Edge *e* Tekken 2*). L'unico modo per ottenere una conversione fedele sarebbe quello di introdurre un* upgrade *che potenziasse l'attuale macchina Sony. Ora, anche se Popper ha chiaramente mostrato come l'induzione non rappresenti una metodologia coerente dal pdv logico (vedi il classico esempio del tacchino), resta il fatto che il fallimento del 32X e di altri strumenti analoghi sembrano dimostrare che gli utenti preferiscono* stand alone systems *anziché mere espansioni incapaci di apportare miglioramenti sostanziali. Per altro, la mossa di introdurre un* upgrade *è un'ammissione indiretta dell'inadeguatezza tecnoludica della propria piattaforma, ha una funzione di tamponamento temporaneo più che di effettivo potenziamento della macchina. Ma c'è anche un problema tecnico. Fino a oggi, i* booster *prestazionali per console sono apparsi in tre forme differenti: processori ausiliari inseriti all'interno delle cartucce (vedi i chip* Super FX, FX2 *e* SA-1 *per Super NES, filosofia del "*tanti giochi, tanti chip*"), espansioni di memoria (vedi la cartuccia RAM per Saturn oppure* Arcade Card *per PC Engine Duo) oppure protesi espansive che contengono un nuovo set di processori che rimpiazza il precedente (vedi 32X, filosofia del "*un solo chip, tanti nuovi giochi*"). Primo: PlayStation non possiede uno slot cartucce bensì una misteriosa porta parallela I/O, finora inutilizzata. Secondo: System 12 non si basa su un nuovo set di chip grafici che si aggiungono a quelli PlayStation. La capacità superiore di calcolo deriva invece dai medesimi chip ottimizzati e* overclockati. *Il medesimo sistema - anche per problemi di raffreddamento - non sarebbe facilmente implementabile sui sistemi casalinghi, il che rende l'ipotesi dell'*upgrade *hardware alquanto improbabile. La questione è tutt'altro che risolta...*

Ciao Matteo,
siamo due "ragazzi" (di 27 e 29 anni) videogiocatori di lunga data e ti scriviamo in relazione allo spazio **Cogito Ergo Sony** del numero 31 e **Playground** 34. Apprezziamo la definizione di **PlayGround** (mensile di dialettica (!) videoludica) e anche la tendenza di **Super Console** nello sviscerare anche temi legati alle "*molteplici istanze del divertimento interattivo*"...). La apprezziamo perché pur acquistando ogni mese anche altre riviste, quella su cui ci troviamo a discutere più spesso è la vostra (confronta l'articolo sulle strategie pubblicitarie, sui bugs, etc.). Veniamo al dunque: non ci troviamo in accordo con le posizioni da te assunte nel sopra citato articolo e vorremmo esporti una nostra personale analisi.
La citazione di Rhode che hai usato ci stava proprio come il cacio sui maccheroni: la tolleranza verso l'incoerenza e una maggiore propensione al pensiero non-lineare sono certamente due delle eredità che l'era dell'informazione passerà alle generazioni successive (crediamo che già la nostra generazione, più di quella precedente, sia meglio preparata ad affrontare processi cognitivi ed intellettuali non sincronici). Questo dipende dalla grande facilità di accesso alle informazioni e dalla possibilità di *switchare* a piacere tra differenti media. Non ci si potrebbe aspettare altrimenti, se oggi è già possibile giocare a *Monopoli* con altre persone sparse ai quattro angoli del globo (personalmente noi sogniamo partite a *Risiko* contro Klingons e Vulcaniani): Cosa c'entra tutto questo con "*Program, demo e zzapping?*" C'entra, anzi, il nodo è proprio qui: potere di scelta. Le leggi del mercato prevedono due "vettori" principali: domanda e offerta. L'interazione tra questi due valori determina il terzo vettore: il prezzo (che è resta altro dalla qualità). Il vettore offerta è offerta è influenzato da diversi "momenti" che impostano la sua spinta e la sua direzione, fra tutte queste variabili una delle più importanti è la pubblicità (tant'è che molti demo sono solo *rolling*, veri e propri *trailers* il più delle volte...). Il demo è appunto un'operazione pubblicitaria e costituisce un approccio al consumatore che noi riteniamo, tutto sommato, onesto: io (casa produttrice), attraverso la multinazionale che ha diritti sull'ambito PSX (Sony), ti offro la possibilità di vedere/esperire una parte ragionevolmente comprensibile di ciò che ho prodotto. Ti piace? Sei un potenziale acquirente/cliente. Non ti piace? Non sei un potenziale acquirente/cliente. Stando alla nostra esperienza, non ci

risulta che il demo generi *"giocatori di demo"*, al contrario il demo è e resta uno strumento orientativo da integrare, prima dell'eventuale acquisto, alla prova del prodotto originale (i negozi che offrono questa sacrosanta possibilità sono sempre di più). Non ci sembra che la rivista ufficiale (usiamo il singolare perché in italiano esiste una sola pubblicazione Sony) sia più disonesta di tutte le altre testate "indipendenti": si sbava su news e previews, si vola tra i cheats, si soppesano i giudizi espressi nelle recensioni, si giudicano i demo e si legge la posta (non necessariamente in quest'ordine). Non abbiamo mai visto nessuno gettare via la rivista in quanto "superflua". Se un gioco viene giudicato positivamente su una testata e negativamente da un'altra, il demo può aiutarci (tu stesso riporti l'esempio di ***Afterlife***...): nella pericolosa terra del "De gustibus", il demo può farci da bussola. L'esempio di ***Adidas Power Soccer*** fa testo: molti giocatori, influenzati certamente da critiche entusiastiche, hanno acquistato il gioco e, trovandosi turlupinati, hanno sommerso la posta delle varie testate di feroci critiche. Il demo ci ha messo in allarme e la verifica in negozio ci ha dato il verdetto finale: spazzatura (animazioni scattosissime, facilissimo segnare, grafica da sedici bit). Il demo, secondo noi, genera solo giocatori più informati e maggiormente consapevoli di cosa offrirà loro l'eventuale acquisto del gioco originale. Le software house inglesi, che ragionano solo in termini di profitto (come tutte le aziende su questo pianeta...) sono state la causa del loro stesso male, saturando il mercato di demo e poi lamentandosi del calo di vendite che questo ha comportato. I fruitori di demo comprano meno perché comprano meglio. Non si può, d'altra parte, sostenere che il demo di ***Tekken 2*** (per fare un esempio "eccellente") possa in qualche modo rubare ore di divertimento all'originale (25 personaggi diversi, sei differenti modalità di gioco, *cheats* come se piovesse, intro ed extra da urla etc.). Non pensiamo neanche si possa tacciare di "pirateria" il fenomeno demo (il paragone con i maneggioni di *PlayGames* e *Special Program* non calza). Il demo potrebbe d'altronde rappresentare un pericoloso nemico dell'incompetenza o, come dici tu, della sottostima delle potenziali delusioni degli acquirenti. Delusioni cocenti soprattutto economicamente, aggiungiamo noi. Ti rigiriamo quindi la tua provocazione: chi ha bisogno di recensori (anche competenti, magari) quando è possibile recensire il gioco tramite il demo comodamente allegato? *Quid custodiet ipsos custodes?* Chiuso l'argomento *"demo ex machina"*, c'è un'ultima cosa che vorremmo ci chiarissi. Tu hai parlato di motivi di interesse da parte di questo o di quello, di questa testata o di quell'altra software house. Ammetterai che una lettura un po' più smaliziata di questi tuoi articoli potrebbe far dubitare anche del tuo disinteresse. Tu da che parte stai? Non dalla parte degli editori e neanche da quella dei produttori, tu stesso lo affermi. Secondo la nostra personale analisi non sta nemmeno dalla parte dei videogiocatori. E allora con chi stai? O contro chi?

Paolo La Marca
Paolo Jacoviello
San Giuliano Milanese

*Un simile intervento - coerente e sagace al punto giusto - si merita una riposta incoerente e caotica. La cosa che apprezzo maggiormente è che, seguendo un itinerario per certi versi opposto al mio e appoggiandovi ad argomentazioni che non condivido, siete pervenuti alla medesima, indiretta conclusione della mia relazione programmatica (***Le cose che pensiamo ma che non diciamo***), ossia che il ruolo del recensore è largamente sopravvalutato, se non inutile, certamente non determinante. Oggi come ieri, oggi molto più di ieri. "***Scrissi un articolo cialtronesco e ad alto tasso alcolico intitolato *"Il rock è morto e io mi faccio un cheeseburger"* **in cui ribadivo le mie sempre più radicate convinzioni sul dominio delle *major label* che ci sfornavano idoli costruiti nelle loro Direzioni del Marketing e che noi critici contribuivano a portare in classifica senza più il gusto della dissacrazione, senza la creatività e il coraggio di capire quando un genio aveva prodotto una bufala, sempre e comunque prigionieri e complici di un meccanismo più grande di noi*" (Gino Armuzzi,* **100000 Atomiche su Liverpool**, *Frassinelli). Un aspetto che molti addetti ai lavori cartacei dell'informazione a carattere videoludico tendono troppo spesso a sottostimare è che esiste una sviluppatissima rete di relazioni sociali a carattere informale che ha un grande peso nel determinare il modo in cui gli individui selezionano l'offerta ludica. Esiste un flusso indiretto ma fondamentale di idee e influenze che passa dai media (testate videoludiche in primis) a coloro che non ne sono direttamente esposti attraverso una figura che fa da filtro. Vi sono, cioè, anche in ambito ludico l'equivalente degli* **opinion leader**, *una forma di mediazione informazionale per molti versi più affidabile del recensore istituzionale, in grado di esercitare una notevole influenza sulle scelte dei giocatori. In tutte le situazioni o quasi in cui i consumatori devono prendere decisioni circa gli acquisti ludici, esiste un flusso di informazione alternativa, indiretta o parallela rispetto alle testate, indipendentemente dalla loro maggiore o minore credibilità. Il demo, sia chiaro, non è un* **opinion leader**. *Avete ragione:* **Who watches the Watchmen?** *Una cosa: l'idea che l'attuale situazione videoludica (ma non solo: televisiva, cinematografica, insomma tutti i mercati culturali) possa essere spiegata in base al meccanismo stimolo-risposta/causa-effetto è eccessivamente semplicistica e in ultima analisi fuorviante. Il vostro assunto è che le case produttrici si rivolgono alla massa dei fruitori e che la massa dei fruitori chiede il tipo di contenuto che ricevono, dunque le case continuano a proporlo (modello domanda/offerta). Questo modello è fragile come un grissino e non tiene conto di un grande numero di variabili. Alla prova dei fatti è tutt'altro che semplice determinare se siano i gusti del pubblico a determinare l'offerta dei produttori o se sia l'offerta dei produttori a determinare i gusti del pubblico. Il pubblico, molto probabilmente, è sia una causa sia un effetto dell'offerta dei media, ma le caratteristiche di tale relazione non sono affatto chiare, altrimenti non avremmo flop ma solo best seller. Forse aveva ragione Notorious B.I.G. (Rip) quando rappava in* **Juicy**: *"***Super Nintendo, Sega Genesis/When I was dead broke, man I couldn't picture this/ 50 inch screen, money green leather sofa/ Got two rides, a limousine with a cheaufer Phone bill about two g's flat***" (da* **Ready to Die**). *In altri termini, dal momento che videogioco e demo sono due prodotti differenti (e lo ammettete indirettamente voi stessi: la marca di riconoscimento di un videogioco è l'interattività. Cosa c'è di interattivo in un* **rolling demo**, *in una sequenza di immagini?), il demo - a differenza della prova diretta sul prodotto finito - non può certo rappresentare uno strumento orientativo, non si pone in rapporto metonimico con l'originale, ma è un simulacro, un segno privo di referente, un ibrido condannato all'oblio. Ripeto: un demo valido è un prodotto che pur non essendo un gioco completo deve averne o almeno emularne/simularne le caratteristiche. Pretendere - senza riuscirci - di sostituirsi all'"originale". Il vero videogiocatore è consapevole dell'inganno e sa che la recensione individuale di un demo non ha nulla a che fare con la recensione di un gioco, perché il gioco è altro dal demo così come un trailer cinematografico non è un affatto film, ma un prodotto di un genere a sé stante, liminare. Qualsiasi demo, per inciso, non solo quelli PlayStation (nessuna polemica trasversal-editoriale, sia chiaro). Infine, come avevo già sottolineato, i consumatori di demo e delle vecchie collezioni pirata su cassetta condividono un'analoga fruizione straniata, spezzettata, segmentata, decontestualizzata (consumo di un prodotto singolo vs. consumo di un flusso indistinto, ma anche frutto vs. macedonia). La vera alternativa alla recensione cartacea non è certo il demo, ma Internet. Vi ripasso la palla: che bisogno c'è di comprare una rivista che pubblica una sola recensione di un gioco quando è possibile leggerne in rete dieci, venti, trenta differenti con una spesa minore?*

Ciao Matteo,
ho letto con molta attenzione il lungo speciale sulle periferiche disponibili per Sony PlayStation apparso sul numero 35 e ti scrivo per esporti alcune mie considerazioni. Credo che Sony abbia perso una grande possibilità abbandonando l'idea di supportare il *link-up*, ossia la possibilità di collegare due console per videogiocare a tutto schermo contro un avversario umano. PlayStation è stata presentata come una piattaforma versatile e pronta per il *network gaming*. A mio avviso, oggi possiamo affermare che le aspettative sono andate largamente deluse. Il piano era geniale: trasporre in ambito casalingo l'estremo divertimento competitivo di Sega in sala senza i compromessi grafico/sonoro dello

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

VASTA DISPONIBILITA'
GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 giapponese
GUNDAM

SONY PLAYSTATION CENTER

PlayStation

PLAY STATION NEWS

- MUSEUM 3
- KING'S FIELD
- NHL FACE OFF '97
- 2 XTREME
- EPIDEMIC
- SAMURAI SHOWDOWN
- TOTAL NBA 97
- PORSCHE CHALLENGE
- INTERNATIONAL POWER SOCCER
- KING OF FIGHTERS
- SOUL BLADE
- RIOT
- SENTIENT
- CITY OF LOST CHILDREN
- SPEEDSTER
- CARNAGE HEART
- LIFEFORCE TENKA

- MONSTER TRUCKS
- RAGE RACER
- THE FALLEN
- MUSEUM 4
- RAY TRACERS
- RAY STORM
- SINDYCATE WARS
- ALUNDRA
- CRYPT KILLER
- FINAL FANTASY VII
- MICTOMACHINES V3
- MACROSS DIG. MISSION
- SOUL EDGE
- LEGACY OF KAIN
- RAGE RACER
- WINNING ELEVEN 97
- THE CROW

- EXCALIBUR
- DRAGON BALL Z
- BLAST CHAMBER
- VERDE SELVA
- RANMA 1/2
- DRAKULA X
- INT. S. STAR SOCCER DELUXE
- BUSHIDO BLADE
- INDIPENDENCE DAY

ACCESSORI PSX

- LINK CABLE
- MEMORY CARD COLOR
- PAD COMPATIBILE
- PROLUNGA PAD
- VOLANTE MAD KATZ
- PAD COLOR
- CAVO SCART
- MEMORY CARD 1 MEG
- MEMORY CARD 1MEGRF UNIT
- CHIP MODIFICA 14 PIN
- MEMORY CARD 24 MEG

DISPONIBILITA'
PLAY STATION PAL
a L. 299.000

SUPER PRICE PSX
PLATINUM LINE
L. 49.000

WIPE OUT
AIR COMBAT
RIDGE RICE
DESTRUCTION DERBY
TEKKEN
TOSHINDEN

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143621 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

split-screen. Prima fregatura: solo due macchine collegabili contro le quattro o persino otto della sala giochi. Se è vero che alcuni titoli non offrono l'opzione a due giocatori in modalità *split-screen* (esempi ***Doom, Formula One*** e ***WipeOut 2097***), dall'altra la modalità *link* comporta l'acquisto di due copie del gioco, nonché la compresenza di due televisori all'interno del medesimo ambiente. Ad aggravare la situazione, a differenza della filiale nipponica, Sony Computer Entertainment of Europe non ha fatto nulla per incoraggiare il *link-up*. Un esempio classico è ***Motor Toon GP 2***: la versione giapponese include due copie del gioco, quella europea no. Una vera e propria presa per i fondelli. Psygnosis aveva inizialmente annunciato il *link-up* in ***Destruction Derby 2*** per poi rimuoverlo bellamente. Credo che un gioco come ***Mechwarrior 2*** sarebbe stato decisamente più valido se l'opzione di linkaggio fosse stata inserita. Sono veramente deluso.
Concludo inviandovi la mia classifica personale dei migliori titoli linkabili:

1. ***Motor Toon Grand Prix 2***
2. ***Formula One***
3. ***WipEout 2097***
4. ***Andretti Racing '97***
5. ***The Need for Speed***
6. ***Burning Road***
7. ***Final Doom***
8. ***Destruction Derby***
9. ***Raging Skies***
10. ***Descent 2***

A presto e complimenti per l'ottimo lavoro!
Igor
Ravenna

Ciao MBF,
stavo facendo un ragionamento sul futuro sviluppo del mercato delle console. In fondo in questi anni la potenza delle macchine è aumentata in maniera esponenziale mentre quello che ci ritrovavamo fra le mani (nel senso più letterale del termine) è sempre lo stesso. Mi sto riferendo al joypad e più in generale a tutti i sistemi di controllo. Le novità sono state davvero poche se si escludono saltuari volantini e pistole. La cosa migliore che si è visto in giro di recente è stato il *controller* dell'N64 ma è poca cosa. Tiro le fila e ti saluto: la mia idea di fondo è che il fondamentale sviluppo a cui devono ambire le nuove console sono degli adeguati sistemi di *feed back*.
radio25@the18thhole.com

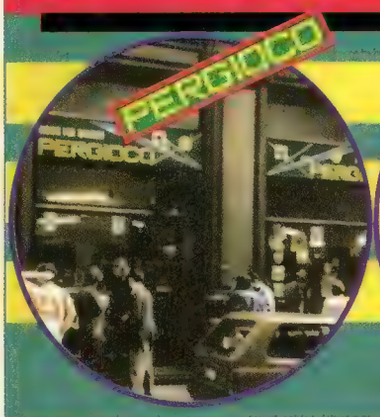
BERTUZZI'S CORNER

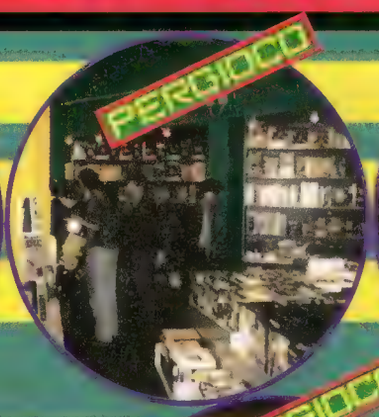
Riceviamo e volentieri pubblichiamo l'intervento di Filippo Bertuzzi sui volanti disponibili per Sony PlayStation che va ad aggiungersi allo speciale pubblicato sul numero 35 di* Super PlayStation Console. *Filippo rivaluta nettamente il Performer motivando il suo giudizio con un'analisi approfondita.

Per la gioia dei videogiocatori dedicati al genere automobilistico, sono disponibili come sappiamo due differenti *controllers*, il più recente *Performer* e, da tempo ormai consolidato, il *Mad Katz*. Nel numero di marzo di questa stessa rivista è apparsa uno speciale che, a mio avviso, oltre a non rendere i giusti meriti (e demeriti) al materiale testato, potrebbe ingenerare non poca confusione presso i lettori, i quali del resto potrebbero chiedersi come mai per le mie recensioni venga usata un'interfaccia che alla fine dei conti sembra essere completamente inadeguata.
Lo scopo di questo intervento è di cercare di rimettere un po' a posto le cose fornendo motivazioni adeguate che possano meglio orientare all'acquisto finale.
Nell'articolo cui faremo riferimento sono stati scelti tre giochi adattabili ad entrambi i volanti. Preme anzitutto ricordare che mentre il *Mad Katz* permette l'interfacciamento ai giochi che lo consentono specificatamente (*analog wheel*) con il *Performer* è possibile giocare anche a tutti quegli altri (numerosissimi) che prevedono l'opzione NEGCOM, venendo nel caso visto come tale. Provate a giocare ad ***Ayrton Senna Kart***, a ***Touge Max*** o ad ***Andretti Racing*** con il joypad o con il volante che permette un rapido adattamento e vi accorgerete delle differenze senza che ve le segnali io. I recensori, sopravvalutando il *Mad Katz*, insistono sulla "*struttura solida, affidabile ed ergonomicamente convincente*" con il "*volante ben piantato*".
Ora, a prescindere dal contenitore peraltro robusto che richiama il *Thrustmaster T1* ed il preziosismo della flangia in metallo il resto è slogan. Lo si impugni saldamente e lo si muova ovunque; la tolleranza tra i componenti è tale da rendere il tutto ben ciondolante, con la netta impressione che possa rimanervi in mano. Il cambio sulla sinistra non è dotato di switch fermocorsa, questo significa che per cambiare si devono fare due movimenti, inserire la marcia, trovare il folle (o punto di riposo) ed inserire l'altra, sia in *upshift* che in *downshift*. Le volte che le marce entrano casualmente per semplice contatto non si contano. Se poi tra due si istituisce la palma del più pataccoso non credo obiettivamente possa essere assegnata al controller che più fedelmente riproduce un volante sportivo dalle dimensioni reali di quelli che equipaggiano realmente le vetture di F3 ad esempio. Inoltre l'impugnatura è più spessa ed il feeling è senz'altro migliore, risentendo meno della sudorazione delle mani che comporta inevitabili scivolamenti sulla plastica. Il piantone di sterzo del *Performer* ha dimensioni ben più generose ed è sostenuto da una boccola di plastica ben visibile. La tolleranza generali è limitata e l'attrito che il volante offre nella sua corsa volvente da un senso di maggiore realismo. Il sistema di ritorno è più lineare così come il senso di sterzata. Il cruscotto è invero piuttosto pataccoso e certamente non così ergonomico nei comandi come il concorrente; si sente la mancanza di un pad aggiuntivo direzionale che sveltirebbe alcune operazioni. Per il resto si dovrebbero provare sull'unica autentica simulazione che offre il mercato Sony e cioè ***Nascar Racing***. E' noto che controllare la Stock car a disposizione è tutt'altro che facile nonostante le variabili di messa a punto selezionabili. Non si ha certo bisogno degli svantaggi che un sistema di guida così impreciso come il *Mad Katz* introduce. Il problema principale è la zona morta, il gioco a vuoto iniziale non regolabile a cui segue nel corso delle manovre un angolo di sterzo improvviso. L'effetto finale è molto più simile al joypad di quanto non si creda, basta un nulla per passare improvvisamente dalla mancanza di risposta al muretto. Nei curvoni veloci poi in cui è determinante il mantenere la traiettoria o anche poterla velocemente correggere questo difetto lo si riscontra ancora di più. Alla fine diviene impossibile capire le necessità di affinamento di assetto e di guida per salire di livello. Con il *Performer* che pure intendiamoci è sempre piuttosto distante dalla realtà, si limitano i danni ed essendo più intuitivo apre nuovi spazi di miglioramento.
Differenze si riscontrano in modo palese anche in ***F1*** Psygnosis. Con il *Performer* la vettura diviene più docile ed è senz'altro possibile tenere il bordo della pista sena sconfinare nell'erba. In questo gioco è altresì evidente la differenza tra le due pedaliere: come già segnalato quella del *Mad Katz* non arriva a fine corsa ed è brutale nella frenata. Spesso addirittura rimane accelerata per un problema di grossolanità di costruzione. Occorre armarsi di attrezzi e lubrificante per correggere l'anomalia.
La pedaliera *Performer* pur essendo della stessa qualità plasticosa risolve anzitutto il problema della frenata che ora, grazie ad una differente calibrazione del potenziometro diviene graduale.
L'acceleratore arriva a fine corsa ma migliorano scorrevolezza e precisione se si usano le stesse cure pratiche d'obbligo per il contendente. In conclusione le differenti caratteristiche riscontrate sono tendenze di fondo che si riproducono regolarmente in ciascun gioco; non è il caso di decretare vincitori e vinti, ma chi cerca il realismo non ha molte alternative.
Filippo Bertuzzi

MADKATZ *(FOTO A SINISTRA)* CONTRO PERAMER *(I VOLANTI USATI PER IL CONFRONTO SONO STATI GENTILMENTE FORNITI DAL NEGOZIO* GAME OVER *DI PIACENZA).*

PERGIOCO®

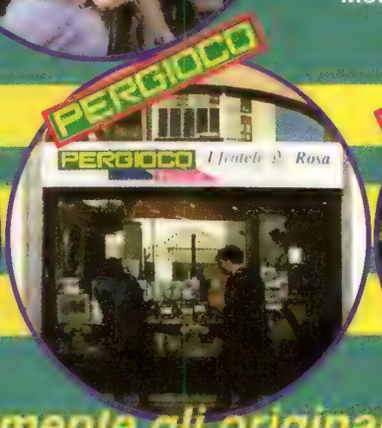


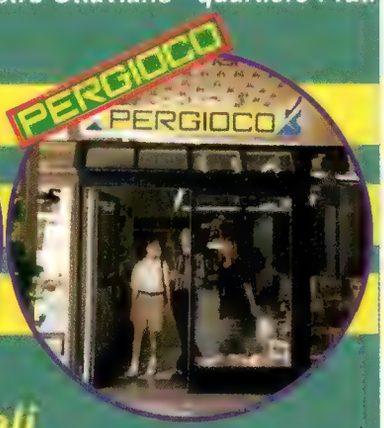


MILANO via San Prospero 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

MILANO via Aldrovandi
MM1 Lima - angolo via Plinio

ROMA via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano - quartiere Prati





BRESCIA via Trieste 4/A
Fra Piazza Duomo e via X Giornate

MONZA (MI) via Cairoli 5
PERGIOCO Point®

LUGANO Q.re Maghetti 20
CH, nel centro storico culturale

Da sempre esclusivamente gli originali

vendita telefonica per tutta Italia Telefonate **02 / 29524256**

Consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, Credit card.

PLAY STATION

PLAYSTATION SONY	299.000

Accessori PlayStation

MULTI-CASE	32.900
CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO LINK PSX	19.900
CAVO PAL PSX (RF-UNIT)	34.900
CAVO SCART EURO-AV	44.900
CAVO SCART PSX	14.900
CAVO SCART PSX	24.900
CONTROLLER EXTENSION	23.900
EXTENSION CABLE x PSX	15.900
MULTI TAP PLAYSTATION	69.900
Joystick	
DUAL JOYSTICK	99.900
JOYSTICK ANALOGICO	124.900
PLAYSTICK	34.900
PREDATOR GUN	79.900
PSX ARCADE JOYSTICK	69.900
RACING CONTROLLER	29.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900
Mouse	
MOUSE PLAYSTATION	59.900
Pad	
COMMANDER PRO	29.900
CONTROL STATION PAD	34.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ASCII	69.900
CONTROLLER ORIGINALE	43.900
CONTROLLER PSX	39.900
GAMEPAD ALPS INTERACTIVE	99.900
JOYPAD EDGE COLOR	39.900
STATION MASTER PAD	39.900
ZERO PAD STREET FIGHTER ZERO 2	34.900
Pistole	
AVENGER PISTOLA	64.900
FAZOR PISTOLA	69.900

Schede di memoria

MEMORY CARD PSX 1Mega	39.900
MEMORY CARD 24Mb DATEL	49.900
MEMORY CARD PSX 2Mega	59.900
MEMORY CARD PSX 32 Mega	129.900
MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD SONY Blister	49.900

Volanti

MAD CATZ VOLANTE PSX	119.000
VOLANTE VRF-1	124.900

Giochi PlayStation

Arcade

ALIEN TRILOGY	84.900
AQUANAUTS HOLIDAY	89.900
ASSAULT RIGS	89.900
AYRTON SENNA KART DUEL	84.900
BATTLE STATIONS	84.900
BLAM! MACHINE HEAD	79.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BURNING ROAD	84.900
CHEESY	89.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	89.900
CRASH BANDICOOT	89.900
CRUSADER NO REMORSE	79.900
CYBERSPEED	89.900
DARK STALKERS	84.900
DESCENT	89.900
DESTRUCTION DERBY 2	89.900
DESTRUCTION DERBY Platinum	49.900
DIE HARD TRILOGY	84.900
DISRUPTOR	84.900
DOOM	89.900
DOOM FINAL DOOM	79.900
DRAGON BALL Z Ultimate Battle	79.900
EARTHWORM JIM 2	89.900
EPIDEMIC	79.900
EXCALIBUR 2555 A.D.	89.900
EXHUMED	84.900
FIRO & KLAWD	84.900
GALAXY FIGHT	89.900
GEX	49.900
HARDCORE 4x4	89.900
HEXEN	89.900
HI THE HEAT	79.900
IRON & BLOOD ADD/WARRIORS	89.900
IRON MAN X O	89.900
JET RIDER	79.900
JUMPING FLASH 2	79.900
KILLING ZONE	79.900
KING OF FIGHTER	79.900
LOMAX	84.900
MECHWARRIOR 2	84.900
MICROMACHINES V3	89.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89.900
MOTORTOON 2	89.900
NAMCO MUSEUM Vol.1	84.900
NAMCO MUSEUM Vol.2	84.900
NAMCO MUSEUM Vol.3	79.900
NEED FOR SPEED	84.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXT	49.900
PANDEMONIUM	84.900
PENNY RACERS	89.900
PITBALL	79.900
POD	89.900
PORSCHE CHALLENGE	79.900
RAYMAN	89.900
REBEL ASSAULT II	89.900
RELOADED	84.900
RESIDENT EVIL	89.900
REVOLUTION X	79.900
RIDGE RACER Platinum	49.900
RIDGE RACER REVOLUTION	84.900
RIOT	84.900
ROBOPIT	84.900
ROBOTRON X	89.900
SAMURAI SHOWDOWN	79.900
SKELETON WARRIORS	89.900
SLAMSCAPE	79.900
SOVIET STRIKE	84.900
SPACE HULK VENGEANCE	79.900
SPACE JAM	79.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79.900
STAR GLADIATOR	84.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STARWINDER	99.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	99.900
STREET RACER	89.900
SUPERSONIC RACER	79.900
TEKKEN 2	89.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST 3X	94.900
THE CROW City of Angels	94.900
THE INCREDIBLE HULK	94.900
TILT	89.900
TITAN WARS	79.900
TOBAL N. 1	89.900
TOMB RAIDER	89.900
TOSHINDEN Platinum	49.900
TUNNEL B1	84.900
TWISTED METAL 2	89.900
VIEWPOINT	79.900
WING COMMANDER III	79.900
WIPE OUT 2097	89.900
WIPE OUT Platinum	49.900
X2	84.900

Giochi di società

CHESSMASTER 3D	89.900

Simulatori

AIR COMBAT Platinum	49.900
BLACK DAWN	89.900
RAGIN' SKIES	89.900
STRIKE POINT	94.900
TOP GUN	84.900

Avventura

ALONE IN THE DARK Jack is Back	59.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
CHRONICLES OF THE SWORD	89.900
D	69.900
DRAGONHEART	89.900
KING'S FIELD	79.900
LEGACY OF KAYN	84.900
LITTLE BIG ADVENTURE	84.900
MEGAMAN X3	89.900
MYST	89.900
SUIKOIDEN Man.Ital.	89.900

Sport

2XTREME	79.900
ACTUA GOLF	89.900
ACTUA SOCCER	49.900
ADIDAS POWER SOCCER Ita	89.900
ANDRETTI RACING	79.900
BREAK POINT TENNIS	89.900
COOL BOARDERS	89.900
DAVIS CUP TENNIS	89.900
FIFA '97	84.900
FORMULA 1	89.900
HYPER TENNIS FINAL MATCH	89.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	94.900
MADDEN NFL '97	89.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	89.900
NBA '97	89.900
NBA IN THE ZONE 2	89.900
NBA JAM EXTREME	89.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	89.900
NHL '97	84.900
NHL FACE OFF '97	79.900
ONSIDE SOCCER	79.900
PGA TOUR GOLF '97	84.900
PLAYER MANAGER	94.900
SLAM 'N' JAM	89.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	84.900
TOTAL NBA 97	79.900
TRACK & FIELD	99.900
VICTORY BOXING	89.900

Strategici

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
COMMAND & CONQUER	89.900
SIM CITY 2000	79.900
WARHAMMER Sh. of Horned Rat	99.900
X-COM Terror from the Deep	84.900

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

NINTENDO 64
SATURN
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Caro Matteo,
per quale motivo avete smesso di indicare le uscite ufficiali dei videogiochi PlayStation nello spazio **PlayWorld**? Penso si trattasse di un servizio utile per tutti i possessori di console PAL, interessati cioè, solo al software distribuito da Sony Computer Entertainment Italia.
Gabriele
via Internet

Purtroppo, le date di uscita dei titoli ufficiali non sono minimamente affidabili. Sempre più spesso giochi annunciati come imminenti subiscono posticipi di mesi, pubblicarle è quindi inutile. Qualche esempio? La versione europea di **Rage Racer** *(Namco), prevista per l'inizio di aprile, è slittata a maggio prima e al 6 giugno poi.* **Lifeforce Tenka** *(Psygnosis), inizialmente annunciato per febbraio, sarà commercializzato non prima del 23 maggio.* **Bubble Bobble 2** *(Virgin) è stato spostato da gennaio al 13 giugno,* **Soul Blade** *(aka* **Soul Edge***) dall'inizio di marzo al 9 maggio (provvisoriamente, si intende). Saremo fortunati se lo vedremo prima dell'estate...*

Caro Matt,
innazitutto vi faccio i complimenti per la splendida testata, l'unica in Italia che ha il coraggio (e la competenza, soprattutto) di parlare di giochi di ruolo giapponesi. Un ringraziamento particolare va a Diego Cortese per le ottime recensioni, precise e dettagliate. Continuate così! Passiamo alle domande: posseggo una Sony PlayStation giapponese e un PC Engine Duo. Una delle serie RPG che preferisco in assoluto è quella di *Ys*: uscirà qualche titolo per PlayStation? Volevo inoltre sapere quando sarà disponibile il pad analogico Sony. Quanto costerà in Italia? Ci sono dei titoli già in commercio che lo supportano?
Giovanni Bellantono
via Internet

Falcom ha annunciato una raccolta di vecchie glorie per Sega Saturn. Il primo volume dei **Falcom Classics** *includerà* **Dragon Slayer, Dragon Slayer II: Xanadu e Ys.** *L'uscita della raccolta è prevista per novembre, ma al momento di andare in stampa non sappiamo nulla di una eventuale versione PlayStation. Il nuovo controller per PlayStation è stato ripresentato a Tokyo in occasione del* **Game Show** *e sarà in tutti i negozi a partire dal 25 aprile. Tra i titoli già disponibili che supportano la nuova interfaccia Sony segnalo* **Mechwarrior 2** *(Activision, anche se il manuale non lo precisa),* **Rally Cross** *(Sony) e* **Ballblazer Champions** *(LucasArts). Quando leggerai questa risposta sarà già uscito* **Tobal #2**, *un altro titolo pensato per il pad analogico. Circa il prezzo dell'aggeggio, non posso aiutarti: immagino che il tariffario che gli importatori paralleli adotteranno sarà vario come sempre.*

Su Internet esistte una Home Page dedicata a Formula 1. (lettera di Fabio Travesini)

Aggiornatissima redazione, vi scrive un fanatico di videogiochi all'ultimo stadio. Uno dei miei titoli preferiti è *Rampage*, quel mitico gioco in cui gommosissimi mostri tipo Godzilla dovevano radere al suolo una intera città. Mi stavo chiedendo se ci sono delle possibilità di vederlo su PlayStation. Vi saluto, complimentandomi anche per l'eccellente supporto telefonico per trucchi e cheat mode.
Stefano Griani

Cristiano Gobbi, che cura l'hotline di **Super PlayStation Console**, *sarà contento per l'apprezzamento. Per quando riguarda* **Rampage**, *posso dirti che Midway ha recentemente introdotto in sala giochi il seguito ufficiale. Molto simile al suo predecessore,* **Rampage 2** *mixa alcuni elementi 3D a scenari rigorosamente bidimensionali. L'obiettivo è sempre quello: distruggere città e massacrare i dannati militari. Una conversione per Sony PlayStation è praticamente certa.*

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Quali sono i titoli più giocati in redazione, in queste ultime settimane?

TOTAL NBA '97
Sony conferma la leadership nel genere delle simulazioni di basket. *Total NBA '97* si pone al di sopra di qualsiasi altro titolo del genere disponibile per Playstation e può essere considerata la migliore versione videoludica di questo sport su una console. Recensione su questo stesso numero. Disponibile in versione europea e americana (aka *NBA Shootout '97*).

MICRO MACHINES V3
Quarantotto tracciati, sedici differenti veicoli, tonnellate di divertimento in modalità *multiplayer* (fino a otto giocatori!), *Micro Machines V3* è indubbiamente uno dei migliori prodotti degli ultimi sei mesi. Se sopportate frequenti caricamenti, *MMV3* è un gioco da avere, meglio, da giocare. Disponibile in formato PAL (recensione sul numero 36 di **Super PlayStation Console**).

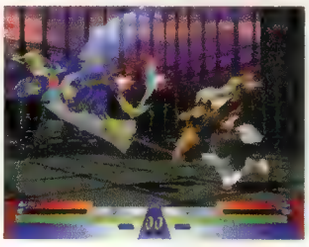
CASTLEVANIA X
Attualmente disponibile solo in versione giapponese, *Castlevania X* è la dimostrazione che Konami, quando ci si mette d'impegno, resta ancora una colonna del settore videoludico. Oltre a una cosmesi bidimensionale semplicemente spettacolare, *Castlevania X* vanta una struttura di gioco davvero coinvolgente. Recensione completa su questo numero.

RAY STORM
Colpo di scena. Lo sparacchino Taito sarà commercializzato ufficialmente in Italia da Sony Computer Entertainment il 27 giugno. Recensito con un brillante 85% sul numero 35 di **SPC**, *Ray Storm* è un ottimo shoot'em up poligonale che rilancia alla grande un genere poco gettonato. Attualmente disponibile solo la versione giapponese.

Ciao MBF,
nonostante i bug - effettivamente presenti, effettivamente fastidiosi - continuo a credere che *Formula 1* (Psygnosis) sia un grande gioco. Pur non essendo un'autentica simulazione, resta un titolo giocabile e divertente come pochi altri sul mercato. D'altronde, un milione e mezzo di videogiocatori non possono essersi sbagliati... Ti scrivo per fare una proposta: perché non dedicate una pagina ogni mese ai migliori tempi in *Formula 1*? Sarebbe bello potersi confrontare contro i lettori e i redattori. Che ne pensi?
Fabio Travesini
via Internet

Perché limitare il confronto a una sola testata o nazione quando si può estendere la competizione a livello planetario? Al sito www.algonet.se/~station/f1/f1.*htm potrai trovare i migliori tempi dei fan di* Formula 1 *sparsi in tutto il mondo. Potenza della rete.*

Caro Matteo,
quando è prevista l'uscita di *WarGods* in versione PAL? Potresti darmi le tue impressioni su questo gioco targato Williams? Restando in casa Williams, cosa sai di *Mortal Kombat IV*? Sarà davvero in tre dimensioni? Inoltre, possedendo *Battle Arena Tohshinden 2*, mi consigli di acquistare anche il terzo episodio? Cordiali saluti,
Freddy



BATTLE ARENA TOHSHINDEN 3, ***UN TITOLO DAVVERO DELUDENTE SOTTO TUTTI I PUNTI DI VISTA... (LETTERA DI*** **FREDDY)**

Inizialmente previsto a febbraio, **WarGods** *è stato posticipato alla fine di maggio per via di un poderoso restyling grafico. La versione casalinga è stata migliorata in alcuni comparti rispetto al coin-op: animazioni e intelligenza artificiale in particolare. E' stato inserita l'opzione che abilita/disabilita il gore e la violenza estrema. Di* **Mortal Kombat 4** *si sa semplicemente che è tridimensionale. L'acquisto di* **Battle Arena Toshinden 3** *è superfluo a meno che tu non sia un cultore del genere. La saga Takara rappresenta un caso di incomprensibile sopravvalutazione della stampa italiota.*

Spett.le MBF,
ho comprato una PlayStation (PAL) da circa tre mesi e grazie a **Super PlayStation Console** e a **FAQ** ho cominciato a orientarmi discretamente nell'universo videoludico. Ho qualche dubbio, però, che spero potrai risolvere:
1) Quando uscirà *Duke Nukem 3D*?
2) *Ridge Racer Revolution* e *Rage Racer*: un rivenditore mi ha detto che il secondo titolo è sequel del primo, un altro invece sostiene che sono le versioni rispettivamente PAL e NTSC dello stesso gioco. Aiuto!
3) Mi suggerisci qualche platform bi/tridimensionale che vale la pena acquistare? Grazie e complimenti.
Alessandro "Kaiser Sose"

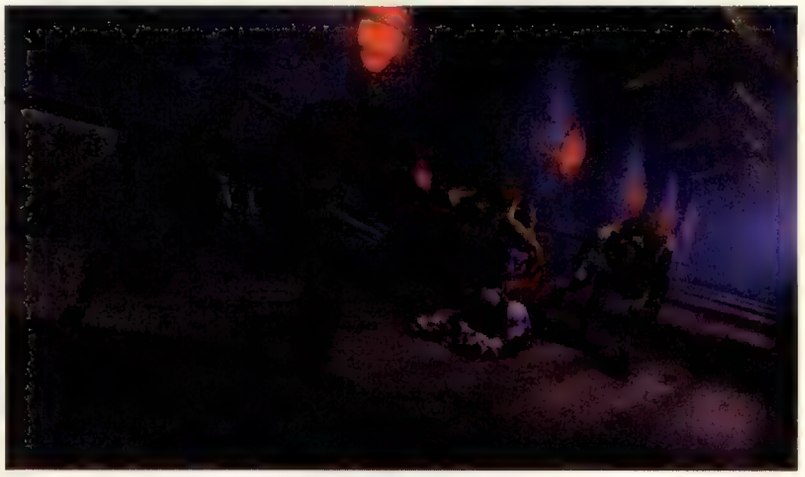
1) Fine luglio.
2) **Ridge Racer Revolution** *è il seguito/update di* **Ridge Racer.** **Rage Racer** *è il seguito/update di* **Ridge Racer Revolution.** *Tutto chiaro?*
3) In attesa di **Wild Nines... Pandemonium, Rockman 8, Crash Bandicoot.** *In questo ordine.*

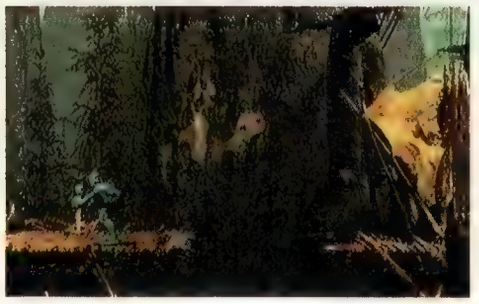
RALLY CROSS ***SUPPORTA IL PAD ANALOGICO SONY. (LETTERA DI*** **GIOVANNI BELLANTONO)**

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES
NINTENDO64
MANGA
PlayStation
NAVIGHI IN RETE: la nuova rivista di videogiochi
Tutte le informazioni sul mondo dei Videogiochi
WWW.ERMES.IT / AREA 21
VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER - PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486
Roma
Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17
MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473
Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

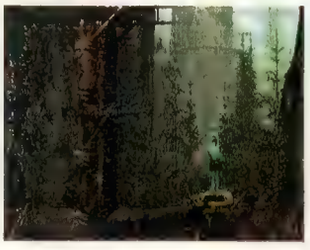
***SHADOW OF THE BEAST** DI FINE MILLENIO ● **LINE-UP SPORTIVA** SONY ● **SEMPRE PIU'** CALCIO ● **PANZER DRAGOON** VOLA SU PLAYSTATION? ● **ORCHI E HUMANI** CON IL JOYPAD ● **IL FUTURO** DEGLI ACTION TRIDIMENSIONALI*

OddWorld

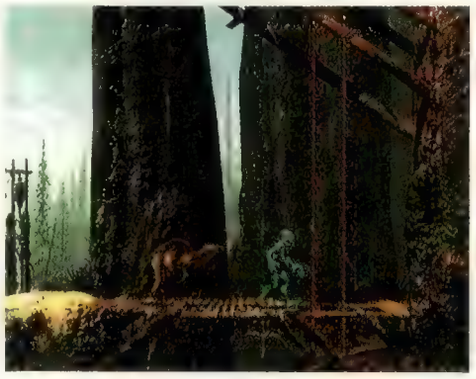


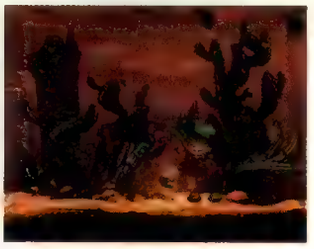


PUBBLICATO DALL'ECLETTICA GT INTERACTIVE, ***OddWorld*** è un *action adventure* bidimensionale caratterizzato da soluzioni estetiche di eccezionale fattura. A metà tra ***Flashback*** e ***Shadow of the Beast*** (*cult game* Psygnosis per Amiga che ha figliato due irriconoscibili seguiti), ***OddWorld*** rappresenta uno dei prodotti più interessanti per il 32-bit Sony. Creato dall'omonimo nonché inedito team americano ***OddWorld***, l'originale videogioco ci trasporta in un mondo ai confini della fantasia quando i mulini erano bianchi e maramao perché sei morto. La trama in tre righe: Abe, un bizzarro mutante che lavora in una fabbrica di lavorazione della carne, scopre che sono i suoi simili a venire inscatolati dai malvagi Sligs. Dopo essersi ripreso dallo shock, l'essere verdolino decide di porre fine allo scempio. Anziché organizzare il solito inutile sciopero generale come farebbero i nostri sindacalisti, il mutante decide di stanare i dirigenti dalle loro tane miliardarie e riempirli giustamente di mazzate. Qui comincia l'avventura di Abe, da non confondere con il porcellino australiano Babe. Le locazioni sono graficamente splendide e l'ausilio di un *full motion video* intrusivo ma non esclusivo rende l'esperienza ludica del tutto peculiare. L'animazione del personaggio non è meno impressionante di un film di Cameron. Il gioco presenta un innovativo sistema che miscela azione e trama in modo efficace e indolore: a metà tra un *action game* e un'avventura, ***OddWorld*** (insieme all'eccellente ***Castlevania X***) potrebbe rilanciare un genere ormai dato per disperso. Per concludere, questo gioco ha un dannato potenziale che esploreremo a fondo nei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE *È L'INCARNAZIONE PLAYSTATION DEL LEGGENDARIO* SHADOW OF THE BEAST. *NIENTE PIÙ, NIENTE MENO.*





ODDWORLD *SEGNA IL DEBUTTO DI... ODDWORLD!*

Quando un calciatore
professionista viene chiamato
a giocare nella Squadra Nazionale,
sa di aver raggiunto
L'OBIETTIVO.
ITALIA
Con adidas Power Soccer
International '97 abbiamo
raggiunto lo stesso obiettivo
LA PERFEZIONE.
Campionati Nazionali
Italiano, Francese,
Olandese, Inglese
e Tedesco
OTTIMO COMMENTO IN ITALIANO
16 Squadre Internazionali
e 1 Torneo di Lega
Euro Super
4 diversi livelli di gioco
Azioni speciali in
modalità Arcade
adidas
power
soccer
international '97
Classe superiore senza confronti
adidas
Distribuito da: Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

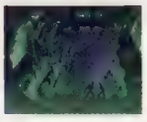
Action games **a tre dimensioni**

Pitfall **3D**

ACTIVISION HA RESUSCITATO uno degli eroi videoludici più celebri dopo Gustavo La Mela: Pitfall Harry, creato nei primi anni ottanta dal grande David Crane, oggi *homeless* miliardario. Dopo una fugace apparizione sulle console a sedici bit, Harry arriva su PlayStation previa inevitabile metamorfosi tridimensionale. La trama è classica: il nostro Indiana Jones ante-litteram deve recuperare una bellissima donna, Mira, salvare una antica civiltà prossima all'estinzione e garantire la pace nel modo. Ordinaria amministrazione. L'azione si svolge nel regno perduto di Djinn, un territorio caratterizzato da trappole e trabocchetti manco fosse la Milano-Venezia. ***Pitfall 3D*** include quattro mondi suddivisi in venti differenti livelli (tra cui una prigione, una caverna e un campo di concentramento) e una serie di avversari agguerriti (quindici, tra cui alligatori, scimpanzé, creature dotate di cinque zampe, ragni etc.), power-up e bonus vari. Al termine di ogni sezione dovremo confrontarci con il classico boss. Come in ***Tomb Raider*** è disponibile una sezione di pratica. Lo sviluppo di ***Pitfall 3D*** ha richiesto oltre due anni. Il titolo sarà presentato ad Atlanta tra qualche settimana.

Apocalypse

PITFALL 3D NON E' L'UNICO gioco di avventura tridimensionale che Activision sta mettendo a punto. La casa americana è infatti al lavoro anche su ***Apocalypse***, un action-thriller interpretato dalla riproduzione digitale di Bruce Willis. Ambientato in un imprecisato futuro, ***Apocalypse*** è un mix tra ***Resident Evil*** e ***Tomb Raider***. Realizzato con sofisticate tecnologie di *motion capture*, il titolo è previsto per la fine dell'anno, quindi avremo modo di tornare a parlarne sui prossimi numeri.

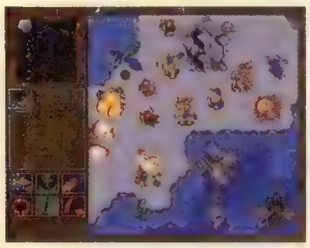


Tomb **Raider 2**

IL DIECI MARZO SCORSO, David Perry ha annunciato in pompa magna che Toby Gard e Paul Douglas, gli autori di ***Tomb Raider***, sarebbero presto passati nelle fila di Shiny Entertainment. Un comunicato ufficiale di Eidos aveva immediatamente gelato l'entusiasmo del californiano, smentendo seccamente la notizia. A fare un po' di chiarezza ci ha pensato Jeremy Smith, attuale leader di Core- *"Sono certo al 90%, che né Toby né Paul finiranno a lavorare per Perry, anche se posso confermare una loro dipartita da Derby* (cittadina in cui ha sede Core Design, Ndt). *In ogni caso, nessuno dei due è coinvolto in alcun modo nello sviluppo di* ***Tomb Raider 2****, quindi il gioco non subirà alcun ritardo."* Jeremy ha proseguito affermando che *"****Tomb Raider*** *non è stato il prodotto di un duo, ma il risultato di una collaborazione tra almeno una ventina di programmatori."* ***Tomb Raider 2*** è previsto per il prossimo Natale. Tra le innovazioni più eclatanti segnaliamo la presenza di avversari umani e una notevole diversificazione a livello degli scenari. Lara sarà caratterizzata da un nuovo design (*"Molto nipponico"* assicura Jeremy) e capace di performare nuovi movimenti, come strisciare e combattere sott'acqua. Sfruttando il successo del gioco, Eidos sta incidendo un brano musicale "cantato" da Lara Croft che sarà pubblicato a giugno dall'etichetta Raiders Records. Il singolo, *Raiders*, è stato composto con l'ausilio di Jeremy Wheatley, un'istituzione nel mondo del britpop. Il testo è invece di Joe Sang. Simon Fueller, manager di Spice Girls, sta supervisionando l'intera operazione. Il CD musicale conterrà anche un breve videoclip - prodotto da Glassworks, la società che ha curato i video di Spice Girls e George Michael - fruibile attraverso PlayStation.

WarCraft **2**

LA VERSIONE PLAYSTATION DEL MIGLIOR TITOLO PC DEL 1995, ***Warcraft 2***, è quasi terminata. Il best seller strategico di Blizzard Entertainment è uno dei titoli più attesi dalla comunità ludica Sony. A differenza di ***Command & Conquer, WarCraft 2*** include la compatibilità con il mouse Sony e l'opzione di gioco collettivo.



Le ambientazioni del capolavoro Blizzard sono medievaleggianti: i programmatori americani hanno creato un mondo caratterizzato da orchi, stregoni e catapulte. Lo scopo principale del gioco è distruggere il proprio avversario (umano o bestiale) senza farsi troppo male. Dal punto di vista cosmetico, il gioco si richiama fedelmente alla controparte PC, anche se la mancanza dell'alta risoluzione è un handicap non indifferente. Al momento di andare in stampa, non è stata ancora confermata la presenza dell'opzione link, il che consentirebbe la sfida simultanea tra due giocatori umani. Vi terremo informati.

Bug **Riders**

QUANDO BUCK ROGERS INCONTRA TOMB RAIDER SALTA FUORI BUG RIDERS. Un po' ***Panzer Dragoon***, un po' ***Reciproheat 5000***, Bug Riders, sviluppato da N-Space per GT Interactive, è un originale *racing game* tridimensionale previsto per settembre. Il giocatore deve gareggiare in una massacrante competizione che si svolge sul pianeta Entymion.
Al posto delle convenzionali vetture, il giocatore ha la possibilità di pilotare ventidue insettoidi differenti armati fino ai denti. Possibilità di giocare in coppia simultaneamente attraverso canonico split screen. Sedici armi in tutto, itinerari differenti, attacchi frontali e posteriori, alta risoluzione, trenta frames al secondo. Portatevi dietro l'insetticida...

Big Bang
NEGOZI BIG BANG SULLA TERRA
Perugia Via Marconi 45
Tel.075-5723257
La Spezia Via Di Monale 62
Tel.0187-738412
Passignano (PG) Via Nazionale 87
Tel.075-827915
Pescara Via Milano 20
Tel. 085/299217
Alessandria Corso Virginia
Marini 13
Perugia Prossima apertura
Catania Prossima apertura
VENDITA PER CORRISPONDENZA
AL NUMERO 0187/738412
DATA ASTRALE 1997
L'ESPANSIONE
CONTINUA...
VUOI APRIRE ANCHE TU
UN BIG BANG STORE?
CONTATTACI!!!
TUTTO SUI VIDEOGIOCHI...
...E ANCHE DI PIU'!!!
DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORI
IDEA STAGE S.r.l.
Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia
Tel. 075-35399 - Fax 075-35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it
ABBIAMO IMPORTATO DAL FUTURO
L'UNICO PROGRAMMA PER LA COMPLETA
GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI.
CHIAMA SUBITO IL NUMERO 075-35399.

Actua Soccer Club Edition

GREMLIN INTERACTIVE torna sui campi di calcio con la versione riveduta e corretta di *Actua Soccer*.
L'edizione '97, sottotitolata *Club Edition*, si basa sul medesimo engine tridimensionale del best seller sportivo, ma include statistiche aggiornate e nuove peculiarità. I bug - assicura Gremlin - sono stati completamente eliminati e il dettaglio grafico dei giocatori ha subito visibili miglioramenti.
Un'innovazione interessante consiste nella possibilità di creare l'equivalente del "Dream Team" calcistico riunendo i migliori players della Premier League, come Ravanelli, Vialli, Zola e Di Matteo (siamo poco di parte, eh?). Recensione completa sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

Premier Manager 97

DOPO IL MEDIOCRE PLAYER MANAGER, arriva un nuovo simulatore gestionale di calcio per Sony PlayStation. Pubblicato da Gremlin Interactive, ma sviluppato dai madrileni Dynamic Software, ***Premier Manager '97*** è l'ultima incarnazione della popolare serie PC. Per chi non ne avesse mai sentito parlare, diciamo solo che i primi tre episodi hanno venduto oltre un milione di copie in Europa e che ***Premier Manager 3*** è rimasto nelle classifiche di vendita inglesi per quasi due anni. L'edizione '97 include un engine completamente inedito. Sebbene le caratteristiche principali del prodotto siano rimaste inalterate, quest'ultima versione rappresenta un notevole passo in avanti sia dal punto di vista tecnologico sia per quanto concerne la giocabilità. I giocatori non saranno costretti a navigare tra decine e decine di statistiche inutili né dovranno sopportare lunghi e frequenti caricamenti. Nei panni di un presidente/allenatore, dovremo allenare una squadra poderosa, irrobustirla con l'acquisto di fuoriclasse, firmare contratti e sponsorizzazioni varie. Database cospicuo, routines di intelligenza artificiale complesse, commento in lingua inglese di Barry Davies. Sono disponibili le quattro divisioni inglesi, i più forti calciatori europei, simulazione di calcio integrale, parziale, accelerata. ***Premier Manager '97*** sarà disponibile a luglio, quindi torneremo sicuramente a parlarne sui prossimi numeri.

Sports Sony

SONY HA ANNUNCIATO UFFICIALMENTE LA NUOVA LINE-UP sportiva che sarà presentata ad Atlanta in occasione dell'*Electronic Entertainment Expo* (19-21 giugno). Andiamo con ordine: a settembre vedremo ***NFL Gameday '98***, ad ottobre ***NHL Face Off '98***. L'update della migliore simulazione di basket in circolazione, ***Total NBA***, sarà disponibile entro la fine dell'anno. Non sono ancora state rese note le innovazioni della nuova edizione. Restando in tema, a novembre vedremo anche una simulazione di pallacanestro "minore", ***NCAA GameBreaker '98***. ***Indy Car***, un gioco di corsa creata dallo stesso team di ***Rally Cross***, è prevista per ottobre. Nell'aprile del '98 verrà introdotto ***X-Treme 3D***, versione a tre dimensioni della popolare serie sportiva multievento. Purtroppo, non è prevista nemmeno una simulazione di calcio...

MATT'S GOSSIP

Williams ha annunciato un secondo volume di vecchie glorie Atari (il primo raccoglieva ***Missile Command, Centipede, Asteroids, Tempest, Battlezone*** e ***Super Breakout***) per settembre. ***Atari Classics 2*** raccoglie ***Paper Boy, Gauntlet, Marble Madness, Millipede, Hard Drivin'*** e ***Road Blasters***. Ogni titolo è una replica esatta dell'originale da sala, a cui si accompagnano introduzioni in *full motion video* e interviste digitali agli autori dei coin-op. Colpo di scena: Gremlin Interactive ha abbandonato il progetto di realizzare un terzo episodio di ***Loaded***, provvisoriamente intitolato ***Fully Loaded***. Un rappresentante della software house ha dichiarato *"Non credo che sia possibile aggiungere nulla di inedito alla serie. Col secondo episodio abbiamo esplorato tutte le possibilità, quindi riteniamo che sarebbe inutile realizzare un ulteriore seguito."* Un modo elegante per dire che il secondo episodio ha floppato drammaticamente nonostante le ottime premesse. Too bad. In compenso, Eurocom sta completando ***Suicide Run***, un clone di ***Loaded*** inizialmente intitolato ***Droid Hunter***. Previsto per agosto, ***Suicide Run*** vanta venti livelli, nove personaggi differenti e un sacco di violenza ultradigitale. Colonna sonora techno, per la cronaca.
Un inedito team polacco, Union Systems, sta mettendo a punto un nuovo sparatutto per Sony PlayStation. I nuovi Team 17? Ulteriori info sui prossimi numeri. Williams sta lavorando a ***Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero***, il primo *spin-off* del celebre picchiaduro. Protagonista del gioco - previsto per Novembre - è Sub Zero. Per quanto riguarda il *gameplay*, si tratta di un picchiaduro a scorrimento alla ***Final Fight*** che includerà marche proprie delle avventure e dei giochi di ruolo. Prequel di ***MK***, è ambientato nel tenebroso Outworld. Otto mondi differenti, una trentina di tipologie di mostri. Sono previsti cameo di altri personaggi. Dal punto di vista cosmetico, ***MK Mythologies*** vanterà una grafica fotorealistica. L'*engine* del gioco è pseudo tridimensionale (impianto a due dimensioni, ma differenti piani di gioco, come in ***Bug*** per Saturn). *Full motion video* a manetta, assicura Midway. A capo del team di programmatori c'è nientemeno che John Tobias, che insieme ad Ed Boon aveva creato l'originale ***Mortal Kombat***. Namco sta lavorando a una versione interamente tridimensionale di ***Pac Man***. Virgin distribuirà il clone di ***WipEout 2097*** sviluppato da Rage, ***HellRacer***. Quindici veicoli, ventitrè tracciati, una caterva di armi. Uscita prevista: ottobre. Anteprima sul prossimo numero. Activision ha annunciato uno *spin-off* di ***Mechwarrior 2: Heavy Gear***. Meccanica di gioco analoga al precedente, scenari inediti e violenza digitale a go-go. Dovrebbe essere già nei negozi ***Allied General***, conversione diretta dell'omonimo wargame per PC. Simile nell'interfaccia e nella cosmesi al popolare ***Panzer General***, il titolo Mindscape si aggiunge a ***Necrodome***, praticamente ***Need for Speed*** ultraviolento. *I'm outta here...*

ACTION GAME

VIDEOGAME AND COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

SONY Playstation
PAL
299.000

SONY Playstation
PAL UNIVERSALE
399.000

NINTENDO 64
EUROPEO
GARANTITO 2 ANNI
409.000

GIOCHI	PAL
Dragon Ball z	99.000
Total NBA '97	89.000
Micro Machine V3	99.000
Crusaider	89.000
Little Big Adv.	89.000
Legacy of Kayn	89.000
Mech Warrion 2	99.000
Pandemonium	69.000
Rayman	69.000
Fifa '97	79.000
In The Zone 2	89.000
Porche Challenger	89.000
Moto x	89.000
Tomb Raider	89.000

Telefonaci per sapere le ultime novità

GIOCHI	USA
Need For Speed 2	109.000
Nascar Racing	99.000
Soul Blade	109.000
Destruction Derby 2	99.000
Cool Border	89.000
Nba Extreme	99.000
Rally Cross	129.000
GIOCHI	**JAP**
Dracula X	159.000
Choro Q2	129.000
Dragon Ball Z 2	119.000
Ranma 1/2	129.000
Macross VFX	139.000
Rage Racer	109.000
Winning Eleven	119.000
Doraemon	129.000
Super Puzzle F.2	119.000
Final Fantasy VII	139.000

Telefonaci per sapere le ultime novità

Importazione diretta da tutto il mondo

Non si effettua vendita per corrispondenza

Ritiriamo materiale usato per qualsiasi tipo di consolle

GIOCHI	PAL
Super Mario 64	109.000
Fifa 64	159.000
Star Wars	139.000
Turok	159.000
GIOCHI	**USA**
Super Mario 64	159.000
Mario kart 64	169.000
Doom 64	169.000
Turok	189.000
Star wars	199.000
Blast corp	169.000
W.G.hockey	179.000
GIOCHI	**JAP**
Mario kart 64	149.000
Blast Dozer	159.000
Doraemon	169.000
Pefect Strike	169.000

Telefonaci per sapere le ultime novità

MODIFICA UNIVERSALE Playstation
CON CAVO SCART
129.000

SONY Playstation
AMERICANA UNIVERSALE
499.000

NINTENDO 64
COMPATIBILE CON
GIOCHI GIAPPONESI E AMERICANI
429.000

ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
Tel./Fax
02/2043300

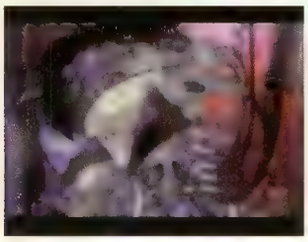
ORARI NEGOZIO
DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:00
SABATO MATTINA: dalle 09:30 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

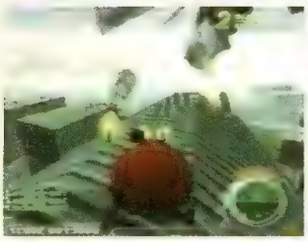
Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

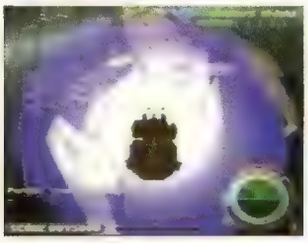
Tokyo Game Show '97

Creata solo un anno fa, la manifestazione ***nipponica*** *è già diventata un punto di riferimento* ***fondamentale*** *per l'intera comunità videoludica. L'evento - separato dal tradizionale* ***Toy Show*** *- dimostra l'interesse crescente per la dimensione digitale del divertimento rispetto a quella tradizionale, analogica. Dal quattro al sei aprile, le più importanti case giapponesi hanno presentato le ultime novità per le principali piattaforme ludiche.* ***Nicolas Di Costanzo*** *ha seguito lo show in esclusiva per* **Super PlayStation Console**.

La tre giorni fieristica si è svolta nel colossale padiglione fieristico del *Tokyo Big Sight* e ha attratto qualcosa come 120.000 visitatori, dei quali 50.000 solo nella giornata di sabato. A eccezione di Nintendo (che tradizionalmente organizza uno show monotematico, l'ex *Famicom Space World*), tutti i più importanti personaggi del divertimento elettronico hanno partecipato alla manifestazione. Le oltre 104 software house presenti hanno introdotto oltre 459 titoli allo show, il che fa del *Tokyo Game Show* l'evento più importante della stagione ludica nipponica. Di questi, il 45% erano per Playstation, 31 % per Saturn, 10% Windows '95 e solo il 5% per Nintendo 64. E' stato il trionfo della quantità sulla qualità. Le sorprese sono state relativamente poche. Chi si attendeva la presentazione di nuove piattaforme ludiche, è rimasto deluso. Panasonic Wondertainment alias Matsushita non ha introdotto l'atteso M2, né Sega aveva in display l'*upgrade* per Saturn che verrà commercializzato il prossimo autunno. Se si eccettua ***Castlevania 64*** di Konami, il software Nintendo presente in fiera non ha brillato né per originalità né per qualità. Ancora una volta, Sony ha catalizzato l'attenzione degli otaku nipponici presentando un numero assolutamente impressionante di prodotti, tra cui svettano ***Metal Gear Solid*** della grande Kappa, ***Ghost in the Shell*** e l'eccellente ***Saga Frontier*** di Squaresoft. Un altro avvenimento importante che si è svolto durante la manifestazione è stata la premiazione dei *CESA* (*Computer Entertainment Software Association*) *Awards*, l'equivalente videoludico degli Oscar. Gli oltre centosessantamila votanti hanno premiato i migliori titoli del 1996. Delle ventidue categorie, i titoli PlayStation si sono imposte in otto. Due giochi, ***Bio Hazard*** e ***PaRappa The Rapper***, hanno raccolto due premi. In dettaglio... Migliore avventura: ***Bio Hazard*** (Capcom), migliore scenario: ***Bio Hazard*** (Capcom), migliore picchiaduro: ***Tekken 2*** (Namco, al secondo posto ***Soul Edge***), migliore puzzle game: ***Puyo Puyo Kettieba*** (Compile Corp), migliore titolo educazionale: ***Lifescape*** (Mediaquest), migliore titolo alternativo: ***Namco Museum*** (Namco), concept più innovativo: ***PaRappa The Rapper*** (Sony) e - ovviamente - migliore sonoro: ***PaRappa The Rapper*** (Sony). Il titolo di gioco graficamente milgioer è andato a ***NiGHTS*** che si è imposto su







GHOST IN THE SHELL.

ancora ammesso ufficialmente l'esistenza delle due piattaforme... Sempre più software house giapponesi stanno sviluppando giochi per Windows '95: il fenomeno della consolizzazione dei PC procede in modo sistematico. Anche in Giappone.

SONY

Lo stand Sony era immenso come al solito. La principale attrazione era la versione ludica di ***Ghost in the Shell*** (sviluppato in collaborazione con Kodansha). Il giocatore pilota un blindato futuristico in una metropoli poligonale. Il tank è persino in grado di saltare e arrampicarsi sugli edifici. ***Ghost in the Shell*** è un clone di ***Doom*** dell'ultima generazione, che ha mandato in delirio i fans del film di animazione. Creato dallo stesso team di ***Jumping Flash 1*** & ***2*** conserva alcune caratteristiche dei due *action* tridimensionali. Sony ha anche introdotto ***Alundra*** (commercializzato l'11 aprile, recensione completa sul prossimo numero) e ***Beldeselva***, un action RPG in fase di sviluppo ormai da anni...

Nello stand Sony i visitatori potevano provare il nuovo pad analogico che sarà disponibile nei negozi il 25 aprile. L'SCPH-1150 - questa la sigla della nuova interfaccia - ha un prezzo di 3.000 yen, poco meno di cinquantamila lire. Esteticamente il pad ricorda il modello attuale, ma è caratterizzato dall'aggiunta di due manopole analogiche situate rispettivamente sotto la freccia direzionale e sotto i pulsanti. E' possibile passare dal controllo analogico a digitale, il che lo rende perfettamente compatibile tanto con i giochi appositamente sviluppati (come ***Tobal #2***), quanto con quelli "vecchi".

Tra le altre novità, segnaliamo ***StreetGames 97***, il primo titolo della serie *StreetGames* ad aver riscosso un certo successo in Giappone nonché ***Sento Kokka Improved, Go For It, Mr. Morikawa 2*** e ***Baby Universe***. Era presente anche il best-seller dei puzzle game, ***I.Q.*** che verrà presto distribuito anche in Europa. Sony Music Entertainment aveva in display ***Kowloon's Gate*** (recensito su questo stesso numero), ***Ragnacure*** e ***Dumb-Dumb Stomp Land***.

Bio Hazard e *Soul Edge*. Gli altri premi:
MIGLIOR ACTION GAME: ***Super Mario 64*** (Nintendo 64/Nintendo)
MIGLIOR SIMULAZIONE SPORTIVA: ***Decathlete*** (Saturn/Sega)
MIGLIOR RPG. ***Dragon Quest III*** (Super Famicom/Enix)
MIGLIORE SIMULAZIONE: ***Derby Stallion '96*** (Super Famicom/Ascii Corp)
MIGLIORE AVVENTURA ***Sakura Taisen*** (Saturn/Sega)
MIGLIOR SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA ***Mario Kart 64*** (Nintendo 64/Nintendo)
MIGLIOR SPARATUTTO ***Virtua Cop 2*** (Saturn/Sega)
MIGLIORE REGIA/PRODUZIONE: ***Sakura Taisen*** (Saturn/Sega)
MIGLIORE PROGRAMMAZIONE: ***NiGHTS*** (Saturn/Sega)
MIGLIORE GRAFICA: ***NiGHTS*** (Saturn/Sega)
MIGLIOR PROTAGONISTA: ***Sakura Taisen*** (Saturn/Sega)
Come era avvenuto in occasione dell'*AOU Show* (vedi SPC #36), alcune case hanno presentato software per console ancora a venire. Warp aveva in display un demo di D2, uno dei primi titoli per una piattaforma, M2, dal futuro sempre più incerto, mentre SNK ha riproposto lo spettacolare demo di ***Samurai Spirits 64*** per Neo-Geo 64. Sorprendentemente, né Matsushita né SNK hanno

NAMCO

L'unica novità di rilievo presente allo stand Namco era ***Gun Bullet***, uno shooter meno violento di *Time Crisis* ovviamente compatibile con la pistola a raggi luminosi Namco. L'interfaccia grafica è molto colorata e gli sprites hanno grandi dimensioni. Il gioco è sembrato molto giocabile e divertente. La casa nipponica ha anche presentato la versione definitiva di *Time Crisis*, che sarà nei negozi il 27 giugno. La conversione è apparsa eccellente e include un livello totalmente inedito (vedi foto). Il pedale della versione coin-op è stato rimpiazzato effi-

TIME CRISIS *PROMETTE DAVVERO GRANDI COSE, NON TROVATE ANCHE VOI?*

cacemente dal pulsante collocato sulla pistola a raggi luminosi. Decine di monitor visualizzavano l'atteso ***Tales of Destiny***, presentato in esclusiva sul numero 36 di SPC. Incredibilmente deludente è stato invece ***Xevious 3D/G+***, forse uno dei peggiori sparatutto dell'anno per Sony PlayStation. Dal confronto diretto con ***Ray Storm, Xevious 3D/G+*** esce distrutto (recensione sul prossimo numero).

Namco ha inoltre ri-presentato ***Ace Combat 2***, atteso per il 30 maggio. La cosmesi è davvero impressionante: i miglioramenti rispetto al precedente epi-

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

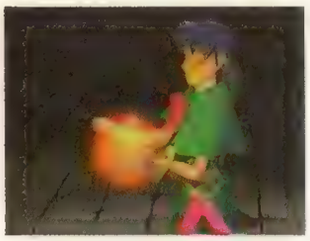
CONSOLE PLAYSTATION CON 2 JOYPAD

ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
AGILE WARRIOR	E	88000
AYRTON SENNA KART	E	84000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	78000
BROKEN SWORD	E	88000
COMMAND E CONQUER	E	88000
COOL BOARDERS	E	88000
COSMIC RACE	J	78000
CRASH BANDICOOT	E	88000
CYBER SLED	J	68000
DESTRUCTION DERBY 2	E	88000
EXTREME 2	E	74000
EXUMED	E	TEL.
F 1	E	88000
FIFA 97	E	84000
HEXEN	E	84000
HYPER RALLY	J	88000
INT. ADIDAS POWER SOCCER	E	TEL.
INT. S.S. SOCCER DE LUXE	E	74000
JET RIDER	E	84000
JUMPING FLASH	J	64000
KING OF FIGHTERS	E	74000
KRAZY IVAN	E	88000
LONE SOLDIER	E	82000
MADDEN 97	E	94000
MAGIC BEAST WARRIORS	J	88000
MECHWARRIOR 2	E	88000
MICRO MACHINE V3	E	TEL.
MK TRILOGY	E	84000
MOTOR TOON 2	E	88000
MUSEUM 3	E	78000

MESE DELLO SCONTO
TELEFONARE
NOVITÀ E OCCASIONI

NAMCO TENNIS SMASH COURT	E	84000
NBA 97	E	84000
NHL 97	E	88000
NHL FACE OF 97	E	74000
OLYMPIC GAMES	E	88000
PANDEMONIUM	E	88000
PENNY RACER	E	88000
PGA TOUR GOLF 97	E	92000
PORSCHE CHALLENGE	E	74000
PRIME GOAL EX	J	88000
RAGE RACER	E	TEL.
RE LOADED	E	88000
SAMURAI SHOWDOWN	E	74000
SIMCITY 2000	E	96000
SOUL BLADE	E	TEL.
SOVIET STRIKE	E	92000
STAR GLADIATOR	E	88000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	88000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	J	68000
STREET FIGHTER ZERO	J	82000
TEKKEN 2	E	92000
TILT	E	82000
TIME COMMANDO	E	78000
TOMB RAIDER	E	92000
TOTAL NBA 96	E	68000
TOTAL NBA 97	E	74000
TWISTED METAL 2	E	84000
WAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	88000
VICTORY BOXING	E	84000
WIPEOUT 2097	E	88000

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
CON MINIME SPESE DI SPEDIZIONE
INVIO DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI



DRACULA 3D.

sodio sono notevoli. Il numero delle missioni è stato praticamente raddoppiato. ***Ace Combat 2*** è compatibile con il nuovo controller Sony. Per la cronaca, lo stand Namco era più grande di quello Sega, ma le novità erano veramente poche. ***Tekken 3*** era disponibile solo sotto forma di coin-op e non è stata rilasciata alcuna informazione circa la versione da casa (anche se ormai appare pressoché certo che Namco non introdurrà alcun *upgrade*). L'unica vera novità è che ***Tekken 3*** su PlayStation vanterà una nuova introduzione e dei filmati in computer grafica inediti. Chi si aspettava titoli radicalmente nuovi per il 32-bit Sony è rimasto deluso. Namco ha inoltre confermato una serie di conversioni per Windows '95. Nel corso dell'anno verranno introdotti cinque titoli per PC contro gli undici per Sony PlayStation.

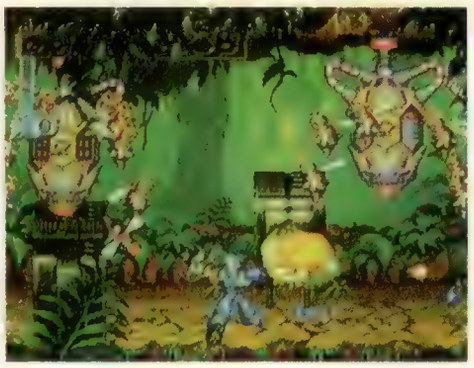
Konami

Konami ha introdotto numerosi titoli per Nintendo 64 e Playstation. Era possibile giocare a ***Goemon 5*** così come a ***J-League Perfect Striker*** e ***Powerfull Pro Baseball 4***. Notevole il nuovo RPG per il 32-bit Sony intitolato ***Other Dream Azure Life***. Interessante ***Midnight Run Fighter 2***, ancora in fase iniziale di sviluppo. Il grande evento è stato la presentazione ufficiale di ***Metal Gear Solid*** per PlayStation, disponibile in forma non giocabile. Ne parliamo dettagliatamente nelle prossime pagine. Annunciato ***Salamander Deluxe Pack Plus*** per Sony PlayStation, una collezione di sparatutto classici. La sorpresa della show è stata la presentazione di ***Dracula 3D*** per Nintendo 64. Uno spettacolare videotape di trenta secondi ha lasciato il segno nell'immaginario collettivo dei presenti. Largamente incompleto, ***Dracula 3D*** promette tuttavia di diventare uno dei più grandi hit a 64-bit del prossimo anno. Il livello grafico appare molto definito per quanto concerne i fondali, ma i personaggi erano ancora piuttosto spartani. Era tuttavia possibile riconoscere alcuni celebri eroi già incontrati nelle precedenti incarnazioni. Dei pochi titoli presentati per N64, ***Dracula 3D*** è sicuramente il più promettente. Nello stand Konami abbia visto anche ***Poitters Point, Parowars, Breeding Stud***, l'onnipresente ***Akumajo Dracula X Gekka no Yasokyoku, Tokimeki Memorial Taisen Tokkaedama Tokimeki Memorial Selection Fujisaki Shiori***. Al pari di Namco, anche Konami ha introdotto una nuova line-up di titoli per Windows 95. Tra le conversioni annunciate ci sono ***Legend of Suikoden, Midnight Run Road Fighter 2, Gradius Deluxe Pack, Tokimeki Memorial Forever With You, Tokimeki Memorial Taisen Puzzledama, NBA Power Dunkers*** (*aka* ***NBA In the Zone***), ***Jikkyo Power Pro Baseball '96*** e ***Henry Explorers*** (*aka* ***Crypt Killer***).

Capcom

Il tema dello stand Capcom era l'anniversario di ***Rockman***. Il celebre robottino compie infatti dieci anni. Per l'occasione, Capcom ha introdotto due nuovi titoli dell'inesauribile saga: il promettente ***Rockman X4*** (PS e SS) e il mediocre ***Rockman***

BREATH OF FIRE III.

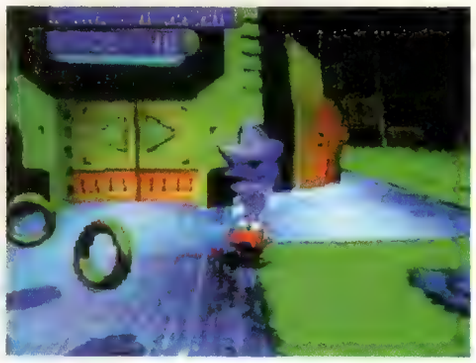


ROCKMAN X4.

Battle Race (recensione completa sul prossimo numero, ma possiamo già anticipare che si tratta di un bidone). ***Rockman X4*** offre un *gameplay* classico arricchito da una grafica davvero fantastica. L'unica vera novità era ***Quiz Peach Colored Dreams***, oggettivamente un po' pochino. Capcom ha annunciato che il primo volume di ***Street Fighter Collection*** (che occuperà ben due CD-ROM) per PlayStation includerà ***Street Fighter IIX*** e ***Super Street Fighter IIX***, nonché ***Street Fighter Zero Alpha 2***, una versione speciale apparsa solo in Giappone. ***Dungeons & Dragons Collection*** raccoglie invece ***Tower of Doom*** e ***Shadow Over Mystara***. L'evento dello show è stata la presentazione di un demo giocabile (finalmente!) di ***Bio Hazard 2*** e di ***Breath of Fire III***, entrambi per il 32-bit Sony. Capcom non ha particolarmente enfatizzato il primo considerando che l'uscita del gioco è prevista solo per la fine dell'anno. In compenso la versione Saturn sarà disponibile in estate, e su questa Capcom non ha lesinato informazioni... Per quanto concerne ***Breath of Fire III***, tornato ad affacciarsi sulle scene dopo mesi di silenzio, Capcom ha indetto una sorta di concorso tra i lettori delle più diffuse testate videoludiche nipponiche invitandoli a inviare suggerimenti e idee per la terminologia del gioco (Namco aveva organizzato un *contest* simile per ***Soul Edge***). Il premio? Una citazione nei crediti e quindi l'immortalità digitale... ***Marvel Super Heroes***, presentato in forma giocabile, ha un metodo di controllo davvero eccellente. Il picchiaduro sarà disponibile a giugno.

Sega

Sega sembra perdere terreno anche in Giappone. Le dimensioni dello stand erano notevolmente inferiori rispetto all'anno scorso e l'offerta in display non ha particolarmente entusiasmato i supporters Saturn. Il titolo di punta per la nuova stagione videoludica è ***Sonic Jam***, una sorta di *collection* dei vecchi titoli a sedici bit (***Sonic The Hedgehog 1,2,3*** e ***Sonic & Knuckles***) paragonabile ai musei Namco e introdotta da una spettacolare presentazione giocabile. Il fatto che Sega abbia scelto un titolo che appartiene alla categoria del retrogaming come cavallo di battaglia della nuova generazione di giochi ha tutt'altro che rassicurato l'utenza. ***Sonic Jam*** è stato chiaramente pensato per il mercato occidentale, dal momento che la saga di ***Sonic*** non ha mai riscosso particolare successo in Giappone (ai tempi, Super Famicom deteneva il 90% del mercato a sedici bit e persino PC Engine Duo



DALL'ALTO IN BASSO SONIC JAM E LAST BRONX.

SAMURAI SPIRITS 64.

aveva una base installata superiore a quella di Megadrive).

Secondo Yuji Naka, leader di Sonic Team, Sonic Jam è il primo capitolo dell'ambizioso *Progetto Sonic*, una serie di raccolte di vecchi titoli aggiornati graficamente e intervallati da scene animate in tre dimensioni. Il dubbio è che - nell'era di Super Mario e di Lara Croft - a nessuno interessi più Sonic. Oltre a ***Sonic Jam***, Sega ha presentato una versione completa al 30% di ***Last Bronx***. Tra gli altri titoli, segnaliamo ***Sky Target, Azel Panzer Dragon RPG, Sega Touring Car Championship, Tactics Formula One*** e ***Solo Crisis***. Per ulteriori informazioni, non perdete lo speciale monografico su MEGA Console.

SNK

SNK ha finalmente presentato la versione finale di ***Samurai Spirits RPG*** che sarà disponibile nei negozi a partire da giugno, nonché l'attesa conversione per PlayStation di ***King of Fighters '96***, ma la vera attrazione dello stand era l'incredibile demo di ***Samurai Spirits 64***. Per la cronaca, va segnalato che la dimostrazione era del tutto differente rispetto a quella vista durante l'*AOU*. Il dettaglio grafico e la fluidità delle animazioni hanno lasciato a bocca aperta praticamente tutti. Il gioco presenta nuovi personaggi e fondali realizzati interamente in tre dimensioni. I lottatori si muovono in modo realistico e convincente. I poligoni sono limati e tutt'altro che blocchettosi. Gli attacchi speciali in 3D sono ancora più spettacolari e, se possibile, violenti. Colpendo l'avversario si vede sangue schizzare sullo schermo, sebbene siamo lontani dalle pacchianate di ***WarGods*** o ***Mortal Kombat***. La telecamera rotante rende l'esperienza ludica davvero dinamica e coinvolgente. Come nelle incarnazioni a due dimensioni, anche in ***Samurai Spirits 64*** i fondali scrollano. La differenza è che qui gli scenari sono tridimensionali. I combattenti cominceranno a lottare in una stanza e poi finiranno l'incontro all'esterno. SNK non ha rilasciato dichiarazioni ufficiali circa la data di commercializzazione di Neo Geo 64, né tanto meno è stato fornito un prezzo indicativo della console. Tuttavia è lecito attendersi l'arrivo nei negozi della piattaforma a 64-bit entro la fine del '97. Molto probabilmente, SNK continuerà ad adottare la strategia di usare la sala giochi come vetrina o, meglio, piattaforma di lancio per la macchina da casa.

WARP

Kenji Eno, il presidente di Warp (la casa di ***D the Dinner Table*** e ***Enemy Zero***, quest'ultimo in arrivo anche su PlayStation) non ha perso l'occasione per combinarne un'altra delle sue, intitolando lo stand "Hanami". In Giappone, la fine di marzo e l'inizio di aprile è tradizionalmente considerata la stagione della fioritura delle ciliegie. Questo periodo - che dura solo una settimana - viene chiamato Hanami. Quasi tutti i giapponesi si siedono sotto un albero di ciliegie, bevono, cantano e passano la notte a parlare e a raccontarsi storielle (certo, certo, diciamo così... NdSimon).

L'ingressso allo stand Warp era precluso al pubblico. Kenji Eno indossava alcuni tradizionali indumenti giapponesi e dirigeva le oltre trenta ragazze immagine abbigliate con provocanti kimono estivi blu. L'intero staff Warp era seduto sotto un enorme albero di ciliegie bevendo sakè per tutta la durata della manifestazione. Ogni tanto, Kenji Eno interrompeva la siesta per suonare il pianoforte assieme a un gruppo musicale molto noto in Giappone. Alcuni famosi comici nipponici (diversi dei quali avevano superato da qualche stagione la soglia dei sessant'anni) si sono esibiti sul palco allestito presso lo stand per raccontare barzellette e aneddoti. Dopo qualche birra, l'atmosfera era totalmente demenziale, ma per i primi due giorni della manifestazione, di parlare di videogiochi

KENJI ENO, UN VERO FOLLE...

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION USA/JAP

PLAYSTATION USA UNIVERSALE	TEL
BUSHIDO BLADE	TEL
BIO HAZARD 2	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CYBERSPEED	L.49.000
COOL BOARDERS	TEL
CRYPT KILLER	TEL
BURNING ROAD	L.99.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
F1 CIRCUS	TEL
FIGHTERS IMPACT	TEL
GT MAX TOURING CAR	TEL
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
HYPER RALLY	L.129.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
K1 ARENA FIGHTERS	TEL
LOADED	L.59.000
LUPIN III	TEL
MACROSS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.99.000
NHL FACE OFF	L.59.000
NAMCO 2	L.89.000
NBA IN THE ZONE	L.59.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD	L.99.000
PO'ED	L.79.000
PERFECT ELEVEN	TEL
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RANMA 1/2	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
SOUL EDGE	TEL
SOVIET STRYKE	L.89.000
TOSHINDEN 3	TEL
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
JOYPAD PSX	L.39.000
JOYPAD SONY	L.55.000
MACROSS MISSION V-FX	
DORAEMON 2	
NAMCO MUSEUM 5	
VIRTUAL HOKUTO NO KEN	
SANGOKU MESOH	
TOBAL 2	

CONTINUA USA/JAP:	
FINAL FANTASY VII	TEL
MOTOR TOON GP 3	TEL
MECHWARRIOR 2	TEL
S.ROBOT WAR SHOOTING	TEL
RAGE RACER	DICEMBRE
SEXY PARODIUS	TEL
RALLY CROSS	TEL
WING OVER	TEL
MEMORY CARD 120 B	L.89.000
JOYPAD	L.39.000

PLAYSTATIONEURO OCCASIONI

WIPEOUT	L.29.000
FADE TO BLACK	L.49.000
TOSHINDEN	L.29.000
TIME COMMANDO	L.35.000
PERFECT WEAPON	L.35.000
TOP GUN	L.35.000
KRAZY IVAN	L.29.000
CHRONICLES OF SWORD	L.39.000
KING FIELD	L.29.000
TUNNEL B 1	L.39.000
TILT	L.29.000
SUPERSONIC RACERS	L.29.000
V-TENNIS JAP	L.25.000
PGA TOUR 97	L.39.000
NBA LIVE 96	L.29.000
FIFA 96	L.29.000
DARKSTALKER	L.69.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L.69.000
ON SIDE SOCCER	L.69.000
VOLANTE + PEDALIERA	L.70.000

VIDEOCASSETTE IN LINGUA ORIGINALE , MODELLINI E GADGET DRAGON BALL Z RANMA 1/2

Kenji Eno non ne aveva proprio voglia. L'ultimo giorno, inaspettatamente, Warp ha presentato un demo non giocabile di *D2*, il primo titolo per M2. L'avventura, ambientata in una casa infestata dai fantasmi, vanta una grafica di grande impatto. L'uso del *light sourcing* e della luce nel demo presentato ha impressionato i presenti, ma è difficile dire se il programma stesse effettivamente girando su hardware Panasonic oppure su workstation Silicon (e non sarebbe la prima volta...).
Abbiamo visto anche ***Real Sound: The Wind's Regret***, un nuovo gioco per Saturn che non si gioca su un normale schermo televisivo. Il giocatore deve semplicemente ascoltare la storia ed effettuare alcune scelte con il pad, senza l'ausilio di alcuna immagine. Tutto il gioco si basa sulla capacità di immaginazione di chi gioca. Assolutamente mitico. Il titolo dell'anno. Secondo Kenji Eno, Warp ha smesso di supportare Playstation perché Sony ha rifiutato di pubblicare questo gioco. In compenso, Eno ha evitato di distruggere platealmente a martellate una dozzina di console Sony come ha fatto in altre sedi. Un mattacchione, non c'è che dire.

SQUARESOFT

Lo stand Square è stato in assoluto uno dei più visitati, a conferma della enorme popolarità della software house. Il titolo di punta era ***Tobal #2***, annunciato per il 25 aprile in Giappone. Uno spettacolo molto simpatico è stato organizzato durante la manifestazione per celebrare l'introduzione dell'atteso picchiaduro. Bun Bun Maru, soprannominato "il maestro di ***Virtua Fighter***", si è esibito col pad di fronte a un folto pubblico di curiosi per presentare il gioco. Per chi non lo sapesse Bun Bun Maru è considerato il migliore giocatore di picchiaduro del mondo, esperto della serie di ***Virtua Fighter*** (capace di umiliare persino Suzuki e soci). In Giappone è un'autentica celebrità e partecipa spesso a programmi televisi e talk show a carattere videoludico. Una delle caratteristiche più interessanti di ***Tobal #2*** consiste nella possibilità di implementare le capacità di singole parti del corpo. A differenza degli RPG standard in cui i giocatori si potenziano globalmente, in ***Tobal*** il miglioramento (o l'impoverimento) è localizzato. L'uso ripetuto di una mossa, ad esempio un calcio, provoca il progressivo indebolimento della gamba. Da qui l'incoraggiamento alla diversificazione degli attacchi. Dopo ***Bushido Blade***, un altro picchiaduro che persegue effettivamente la via dell'originalità.

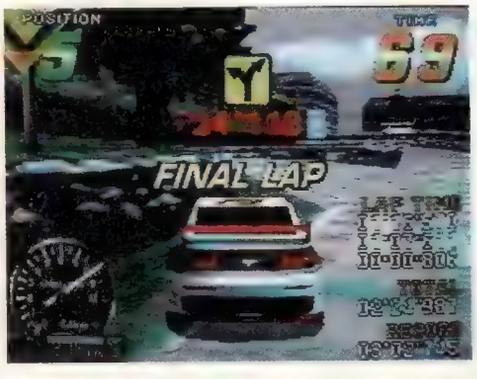
TOBAL #2.

Square ha anche introdotto il poderoso ***Front Mission 2 aka Front Mission Alternative***. Il titolo precedente era apparso per Super Famicom riscuotendo un grande successo. Il seguito sembra destinato a bissarlo, sebbene il *character design* non sia più stato affidato a Yoshitaka Amano. I punti di forza consistono nella possibilità di combattere in tempo reale e nella grafica interamente tridimensionale. L'azione si svolge in Africa prima delle vicende interagite nel precedente episodio. ***Front Mission Alternative*** include trenta differenti scenari e una caterva di mech. ***Final Fantasy Tactics***, presentato in esclusiva sul numero scorso, era giocabile e, dal punto di vista cosmetico, ricorda molto ***Tactic Ogre*** (presente in fiera nello stand di ArtDink). Il *simulation RPG* include alcuni personaggi della saga di ***Final Fantasy***, tra cui Chokobo e Black Mage. L'azione si svolge in uno scenario tridimensionale. La telecamera rotante enfatizza i momenti più drammatici con inquadrature "cinematografiche". Square ha insistito anche sulla possibilità di selezionare il tipo di prestazioni degli oltre venti personaggi in maniera analoga al sistema del *Job Making* di ***Dragon Quest 3***, nonché configurarne le specifiche capacità. Un capolavoro annunciato che ha entusiasmato i giocatori giapponesi. Lo stesso vale per l'incredibile ***Sa.ga Frontier*** che presentiamo come si deve nelle prossime pagine. Hiromichi Tanaka, direttore esecutivo di Square, ha confermato che dopo ***Final Fantasy IV*** (recensito su questo stesso numero), PlayStation riceverà anche il quinto episodio, annunciato anche per Windows '95 insieme a ***Final Fantasy VII***. In compenso, Tanaka ha anche confermato le voci che la programmazione di ***Chrono Trigger 2*** non è ancora cominciata. Peggio ancora, al momento non è nemmeno previsto per PlayStation.

IL RESTO

Uep System ha presentato ***Cool Boarders 2: Killing Session*** e il soundtrack del primo episodio. Asmik ha intodotto ***Vanark Astro Troopers***, uno *shooter* dalla cosmesi interessante. Interamente poligonale, lo sparatutto di Asmik offre una visuale esterna e un *gameplay* davvero inedito. Xing ha presentato ***Reciproheat 5000***, un gioco di corsa tra aeroplani che vanta un sistema di gioco bizzarro ma interessante. Il giocatore deve raccogliere differenti oggetti per ottenere tempo extra. Dopo due pesanti flop (***Choro Q2*** e ***Tohshinden 3***), Takara torna all'assalto con ***Blue Night***, un action robotico che clona ***Gundam*** e affini a tutta manetta. Giocabilità discreta ma originalità drammaticamente latente. Takara ha mostrato anche ***Puzzle Arena Toshinden, DX Game of Life, Joka*** e ***Schreddinger's Cat***. Tecmo aveva in display ***Monster Farm***, un demenziale simulatore per Playstation.

DALL'ALTO IN BASSO **MIDNIGHT RUN FIGHTER 2 E FRONT MISSION ALTERNATIVE.**



Si tratta, in sintesi, di allevare mostri e allenarli per una serie di combattimenti. ***Monster Farm*** occupa due CD. Il secondo raccoglie oltre duecento mostri differenti per espandere le possibilità di customizzazione dei personaggi. Veramente originale, anche se le prospettive di successo in Occidente appaiono ridotte. Tonkin House (***V-Tennis 1*** & ***2***) ha presentato un horrorgame intitolato ***Cat The Ripper*** con un sacco di donnine discinte. ***Eos*** di Micronet è uno *shooter* ambientato in umide gallerie. Gaps ha introdotto il titolo più demenziale dello show, ***Burger Burger Hamburger Simulation*** (che c***o di titolo è? NdSimon), il primo simulatore di fast-food! Pack in Soft aveva in display ***Boundary Gate***, un tradizionale gioco di ruolo dalla tematica satanica. ArtDink ha introdotto ***Carnage Heart EZ***, versione migliorata di un titolo che verrà distribuito in Europa solo a maggio da SCEE. Koei aveva ***Angelique Special 2, Angelique Special 2 Premium Box*** e ***Dark Hunter Vols. 1 & 2*** per PlayStation, Saturn e Windows '95. Data East: ***Voice Idol Collection***. Tomy ha presentato ***Indy 500*** e Kakugo ***no Susume***. Nexus Interact Daz: ***Tora! Tora! Tora!*** Banpresto: ***Play Stadium 2, Panzer Bandit, Kurumi Miracle, Great Battle VI, Shin Super Robot Taisen Special Disk***. Human aveva un versione giocabile di ***Formation Soccer '97*** nonché ***Body Hazard*** e ***Twilight Syndrome***. Yanoman ha presentato l'atteso ***Runabout*** (vedi SPC #35) e ***Feda 2: White Surge the Platoon***. La divisione nipponica di EA ha presentato - a porte chiuse - ***Nuclear Strike***, il seguito ufficiale di ***Soviet Strike*** ambientato nella Corea del Nord. La versione PlayStation è attesa per novembre. EA ha presentato anche una versione avanzata di ***Jurassic Park: The Lost World*** (graficamente splendido) e ***Reboot***, una sorta di ***Road Rash*** a tema skateboardistico ambientato nel futuro.

ATLANTIDE

VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA

VIENI A TROVARCI IN VIA ROSSINI N.13

TELEFONO
0362/238.148

FAX
0362/320.801

E-MAIL
theshop@tin.it

LISTINI PER RIVENDITORI

NOVITA' OGNI SETTIMANA

RIPARAZIONI & MODIFICHE

VASTISSIMO ASSORTIMENTO

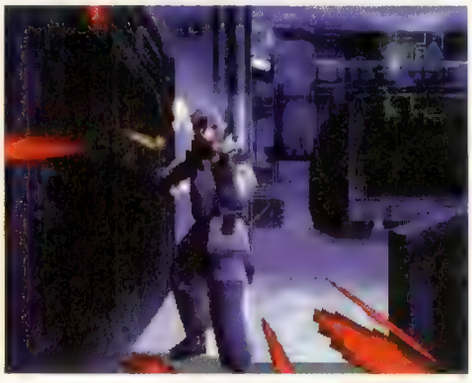
NINTENDO64 · PlayStation · SEGA SATURN · CD ROM

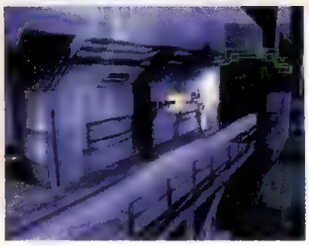
J =JAPAN U =USA - PREZZI IVA COMPRESA - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SEREGNO (MI)

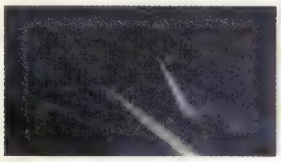
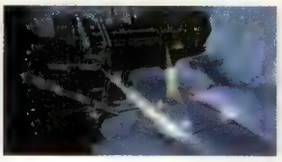
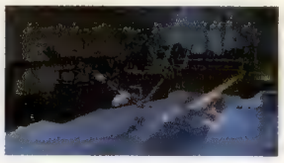
Metal Gear Solid

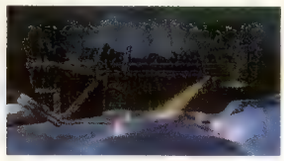
La popolarità di *Metal Gear* in Giappone è paragonabile a quella dei picchiaduro Capcom. Il primo episodio della serie viene pubblicato nel luglio del 1987 su MSX-2 (la prima esperienza videoludica di Sony) e nel giro di pochi mesi diventa un autentico *cult game*. Nel 1988 è la volta di *Metal Gear Solid Snake*, che appare invece su NES bissando il successo del prequel. Konami annuncia il terzo episodio per Super Famicom che non si materializzerà mai. Ora, a distanza di quasi dieci anni, la tecnologia necessaria a completare la trilogia è finalmente disponibile. *Metal Gear Solid* è stato uno dei titoli più gettonati al recente *Tokyo Toy Show* e rappresenta uno dei progetti PlayStation più importanti dell'anno per Konami. Ancora una volta, l'artwork dei personaggi è stato curato da Hideo Kojima, un famoso "mangaka" (disegnatore di manga), coadiuvato da una squadra di venticinque tra grafici, programmatori e game designer. La versione PlayStation è stata fortemente rinnovata rispetto alle precedenti incarnazioni e consente al giocatore di spaziare liberamente in ambienti a due e tre dimensioni. L'azione si svolge all'inizio del ventunesimo secolo nell'"universo parallelo" sviluppato dalla grande kappa del quale fanno parte titoli come *Policenauts* e *Snatcher*. I "fatti": FoxHound, un'organizzazione criminale capeggiata dal malvagio Liquid Snake, rie-



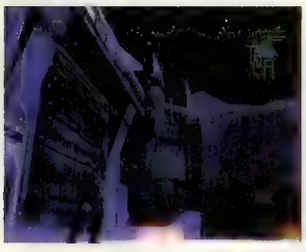
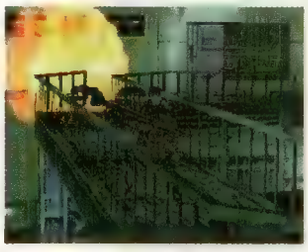
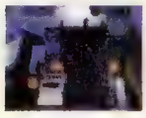


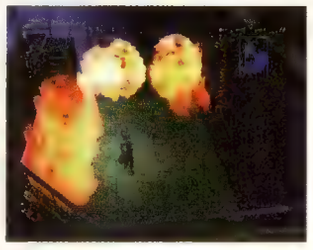
Titolo : METAL GEAR SOLID
Casa : KONAMI
Uscita : LUGLIO
N° Giocatori: 1
Genere : AZIONE/AVVENTURA



sce a impadronirsi di una installazione militare situata in Alaska e pianifica una serie di attentati nucleari contro le principali metropoli americane. Solid Snake, un ex-membro del team FoxHound, viene incaricato dal governo degli Stati Uniti di infliltrarsi all'interno dell'edificio, neutralizzare i terroristi e sventare la minaccia. Solid Snake, eroe di scuola carpenteriana, ha solo ventiquattro ore per concludere con successo la missione.
Il nostro alter ego digitale dovrà affrontare e possibilmente sopprimere un grande numero di avversari nel corso dell'avventura.
All'inizio del gioco, considerando l'inesperienza e la mancanza di protezione, è consigliabile evitare i combattimenti corpo a corpo. Solid dovrà sfruttare i meandri della base per nascondersi e colpire di sorpresa i terroristi poligonali. Una volta scoperto, il nostro eroe verrà immediatamente circondato e freddato sul posto. Oltre ai criminali, Solid Snake sarà molestato da feroci cani lupo (*Command & Conquer: Red Alert docet*). A questi si aggiungono telecamere, nonché allarmi e trappole disseminate un po' ovunque. La raccolta delle informazioni e degli oggetti è di importanza vitale. Le varie indicazioni consentono di evitare ostacoli e portare a termine la missione in modo più rapido. Solid ha a disposizione un certo numero di apparecchi tecnologici come telefoni cellulari e occhiali a raggi infrarossi. Non mancano le classiche armi extra, come esplosivi e lanciamissili. Allo stesso tempo, dovrete anche liberare i militari americani imprigionati dai terroristi. Konami ha assicurato che non mancheranno cameo di personaggi già incontrati nei precedenti episodi come la bella Meryl Silverberg o lo stesso Liquid Snake, un tempo amico per la pelle di Solid e oggi suo acerrimo nemico.
Metal Gear Solid presenta un innovativo *gameplay*, che miscela due generi fino a poco tempo fa nettamente separati: gli *shooter* e le avventure.
L'incontro si estrinseca a livello grafico per mezzo dell'inserimento di due tipi differenti di visuali. La prima, *à la Doom*, consente di cogliere l'azione in soggettiva (ideale nei combattimenti), mentre la seconda - esterna al personaggio - è più dinamica e permette di vedere la figura intera (vedi ***Resident Evil***). Questa seconda prospettiva è utile soprattutto quando si tratta di individuare nemici o recuperare oggetti. Il giocatore può passare dalla prima alla seconda in qualunque momento. Gli scenari sono interamente tridimensionali. Gli effetti di illuminazione contribuiscono a creare un'atmosfera molto dark. Dal punto di vista cosmetico, sembra proprio che la grande kappa abbia realizzato un altro prodotto sensazionale dopo l'esplosivo ***Castlevania X***. La versione giapponese è attesa per l'estate, mentre in Europa e America non lo vedremo prima del gennaio del 1998.

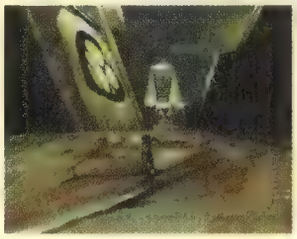




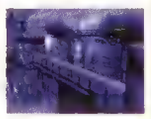
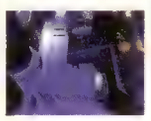


Finalmente presentato sotto forma di demo al Tokyo Toy Show, l'eccellente* Metal Gear Solid *rappresenta la risposta Konami a* Resident Evil *di Capcom.

L'ALTERNATIVA: MDK

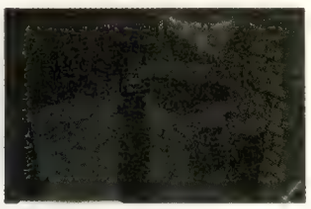
MDK, acronimo di ***Murder Death Kill***, è atteso per giugno su Sony PlayStation. Sviluppato da Neversoft per Interplay sotto la rigida supervisione di David Perry (un uomo, la sua Viper), ***MDK*** è un poderoso *action/shoot'em up* che ha già raccolto ampi consensi su PC (svetta il nove decimi di EDGE) Il giocatore controlla il bizzarro Kurt in scenari tridimensionali eccezionalmente definiti. A differenza di shoot'em up in soggettiva come ***Doom*** e ***Quake*** che enfatizzano la dimensione puramente violenta, ***MDK*** insiste sulla possibilità del giocatore di adottare strategie oculate per evitare di essere massacrati in pochi nanosecondi e, al pari di ***Metal Gear***, consente di switchare tra differenti visuali.
Stay tuned for more...

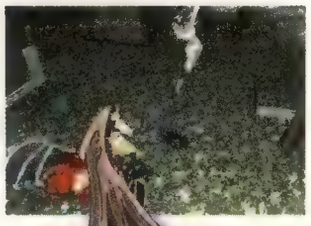


Le precedenti versioni di* Metal Gear *sono apparse su Msx2 e Nes.

Nightmare Creatures

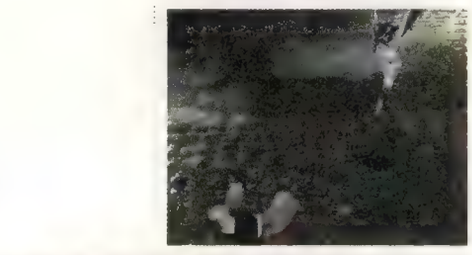


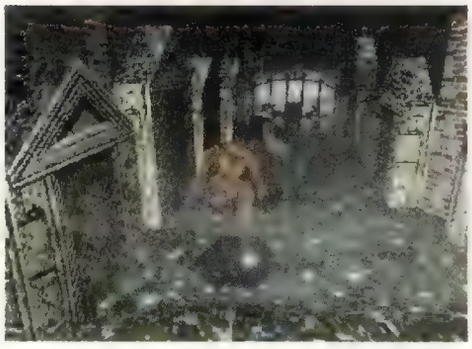


Se da una parte è indubbio che *Tomb Raider* abbia impressionato la comunità videoludica come pochi altri titoli nel corso del 1997, dall'altra resta il fatto che una parte cospicua si aspettava sicuramente qualcosa di più a livello di *gameplay*. Certo, l'aspetto grafico è fantastico, le animazioni sono convincenti, ma l'azione... Hmmm, deambulare nei *dungeons* per interi minuti senza incontrare anima viva non ha entusiasmato la totalità dei giocatori, men che meno la Doom Generation. Che dire allora di *Resident Evil*? Avventura eccezionale, ma pur sempre un'avventura classica, caratterizzata da un impianto alquanto convenzionale.

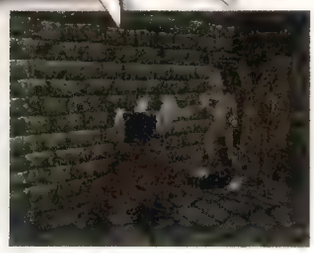
Cosa rimane sul mercato per chi è alla ricerca di un *action game* frenetico e compulsivo interamente tridimensionale? Ben poco, anzi, praticamente nulla. Le cose potrebbero però cambiare grazie a ***Nightmare Creatures***, un prodotto che si pone come ponte tra ***Tomb Raider*** e ***Resident Evil***. Il gioco, sviluppato dalla divisione francese di Mindscape, ci trasporta nella Londra dei primi decenni del diciannovesimo secolo, dove incontreremo la setta satanica di Adam Crowley, la Fratellanza di Hekate. Crowley sembra essere riuscito nell'intento di evocare le più mostruose aberrazioni dagli inferi, scatenando l'inferno nella metropoli inglese. Il giocatore - nei panni di uno dei due personaggi disponibili, Shirley o Ignatius - dovrà chiaramente sventare gli scellerati piani di conquista del malvagio personaggio. La prima è, al pari di Lara Croft, un'eroina virtuale agguerrita e dinamica. Compensa una costituzione un po' fragile con un'eccellente rapidità nei movimenti. Shirley ha a disposizione un'affilatissima spada con la quale affetta le creature dell'incubo.

Ignatius, al contrario è un chierico guerriero armato di una potente staffa, possiede una notevole muscolatura virtuale controbilanciata negativamente da una certa pesantezza nell'incedere.



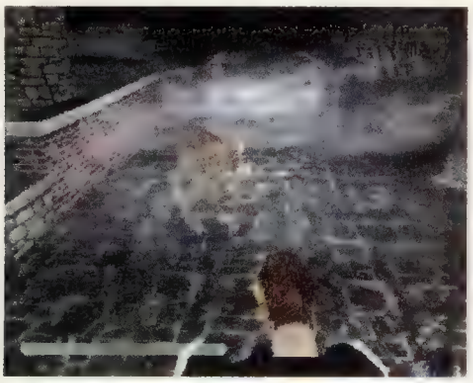


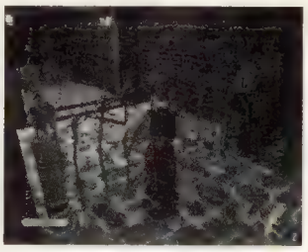
Il rivale europeo di Resident Evil 2 promette sangue e gore elettronico.

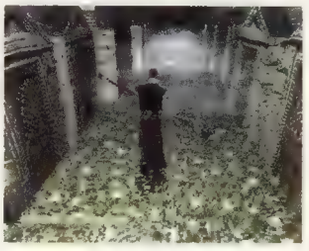


Le splendide animazioni dei due personaggi non hanno nulla a che invidiare a quelle di Lara Croft: l'aggraziata e quasi sensuale corsa di Shirley nei bassifondi nebbiosi di Londra viene realisticamente simulata. I movimenti performabili sono numerosi e immediatamente accessibili. Il sistema di controllo, facile e intuitivo, permette di ottenere sequenze

Titolo : **Nightmare Creatures**
Casa : **Kalisto**
Uscita : **Luglio**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Azione/Avventura**

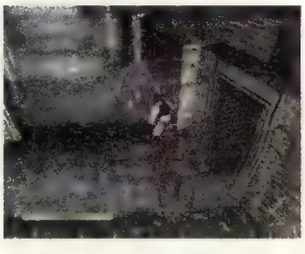






LE ANIMAZIONI SONO PARAGONABILI A QUELLE DI* TOMB RAIDER*, MA QUI I PERSONAGGI SONO DUE.

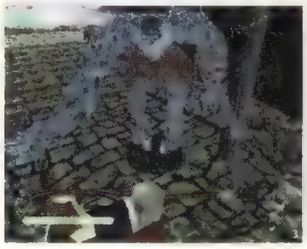
di mosse complesse. I programmatori hanno inserito mezza dozzina di mosse speciali, il che fa di ***Nightmare Creatures*** un bizzarro ibrido tra un'avventura e un picchiaduro tridimensionale (i primi tentativi, vedi ***Perfect Weapon*** o ***Time Commando***, non sono stati incoraggianti). Eliminare i cattivi non è mai stato così spettacolare. Inoltre, il comportamento del nostro alter ego si modifica in tempo reale in relazione al suo "stato di salute". Per fare un esempio, quando il livello di energia di Ignatius cala paurosamente in seguito a ferite o colpi subiti, il chierico guerriero cercherà di appoggiarsi sulla staffa per restare in piedi, oppure si piegherà in due dal dolore oppure ancora comincerà a barcollare. Un altro tocco di classe riguarda il comportamento dei personaggi in situazioni di pericolo. Se scegliamo di fuggire da una stanza infestata da mostri, anziché aprire la porta dolcemente, il nostro eroe la spalancherà violentemente con un calcio per poi darsi alla fuga. Gestualità e contesto sono strettamente interconnessi.



LE AMBIENTAZIONI

I grafici hanno compiuto davvero un lavoro eccezionale per quanto concerne i fondali del gioco. L'atmosfera delle strade londinesi evocata da ***Nightmare Creatures*** è davvero particolare. La nebbiolina e le ombre sinistre che si stagliano sul pergolato contribuiscono ad accrescere quella sensazione di inquietudine che avevamo già provato durante le prime partite a ***Resident Evil***. Le *textures* delle strade, dei muri e degli edifici sono ottimamente definite. L'uso delle illuminazioni e delle ombreggiature èabbondante, come potete vedere in queste splendide immagini. Contrariamente a quanto si possa credere, l'elevato dettaglio grafico non va a discapito della fluidità dell'azione e della velocità in generale. Il titolo sviluppato da Kalisto insiste sull'azione e sui combattimenti, più che sulla soluzione di enigmi e puzzle. Ma la cosmesi e la struttura lo avvicinano più a ***Resident Evil*** che a ***Doom***. La componente dinamica riveste un ruolo determinante. ***Nightmare Creatures*** include diciotto differenti scenari e oltre venti mostri. Il bestiario include mutanti - soprattutto nei primi livelli -, il grottesco Golem, agili arpie e *gargoyles* a profusione. Eliminare gli avversari, soprattutto nei livelli avanzati, non è facile. Il comportamento dei mostri varia infatti a seconda delle vostre azioni. I programmatori hanno sviluppato routines di intelligenza artificiale in modo che garantire reazioni e strategie di combattimento realistiche e coerenti alle differenti situazioni. La fuga non è contemplata: i mostri non desisteranno dal rincorrervi. Fortunatamente, il nostro personaggio ha la possibilità di raccogliere armi extra nel corso dellÍavventura, come pistole a retrocarica, molotov e fucili, per sbarazzarsi degli indesiderati compagni di viaggio. Purtroppo non ci sono le pratiche Uzi di ***Duke Nukem 3D***, ma d'altronde sarebbe stato un anacronismo indigesto in un titolo come ***Nightmare Creatures***. Le ambientazioni includono tenebrose chiese gotiche, cimiteri abbandonati, strade in semioscurità. L'horror gotico è tornato prepotentemente alla ribalta con l'eccellente ***Castlevania X*** e non c'è dubbio che dopo l'uscita di ***Nightmare Creatures*** assisteremo a un revival su larga scala.

COME POTETE VEDERE, GLI EFFETTI DI NEBBIA E ILLUMINAZIONE CONTRIBUISCONO A CREARE UN'ATMOSFERA TENEBROSA.

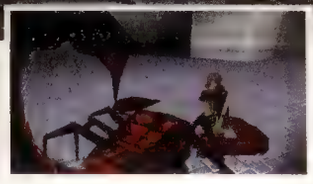


DeathTrap Dungeon

In attesa di *Resident Evil 2* e *Tomb Raider 2*, potremo confrontarci con l'appetitoso *Deathtrap Dungeon* (Eidos), un nuovo incredibile *action adventure* tridimensionale tratto dai romanzi best-seller (oltre quindici milioni di copie vendute in tutto il mondo) del popolare scrittore inglese Ian Livingstone. Due le caratteristiche fondamentali del gioco: semplicità e divertimento. Il sistema di combattimenti è veloce, furioso ma non per questo intricato. I livelli sono modellati in 3D, arricchiti da texture e *gouraud shading*. I sotterranei sono infestati da orchi, zombi, guerrieri, ragni giganti, mummie, dragoni giganteschi.
Alla grafica spettacolare si aggiunge un'atmosfera sinistra e un *gameplay* coinvolgente. Come nel titolo di Kalisto, anche qui abbiamo la possibilità di controllare due guerrieri, uno di sesso maschile, l'altro femminile. I movimenti dei personaggi sono ripresi da differenti angolature da una sorta di telecamera intelligente che seleziona automaticamente la visuale più spettacolare. Le animazioni tridimensionali sono state realizzate da Glassworks, mentre il *main programmer* di

IL DETTAGLIO GRAFICO DI DEATHTRAP DUNGEON È IMPRESSIONANTE.

LE DIMENSIONI DEI MOSTRI SONO INCREDIBILI.



DeathTrap Dungeon è niente-popodimeo che Richard Halliwell, che ha curato le versioni elettroniche dei popolari giochi di ruolo di *Games Workshop*, *Warhammer* e *Space Hulk*. Richard ha speso gran parte del tempo a ideare le trappole e gli enigmi del gioco e si è avvalso della collaborazione di Jamie Thompson, che ha lavorato per diversi anni presso *Games Workshop* e che ha diretto in passato la testata cult *White Darf*.

L'antagonista di *Nightmare Creatures* include dieci tortuosi livelli, cinquantacinque tipologie di avversari differenti, un sistema di combattimento che spazia dai duelli con spade al lancio di incantesimi e magie nonché un design a livello di scenari complesso, caratterizzato da trappole, trabocchetti, passaggi segreti, botole e spuntoni mobili. *DeathTrap Dungeon* sarà disponibile in estate. Promettente.

Titolo : DEATHTRAP DUNGEON
Casa : EIDOS
Uscita : LUGLIO/AGOSTO
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE/AVVENTURA

SOLO PER RIVENDITORI

È ORA DI VINCERE!

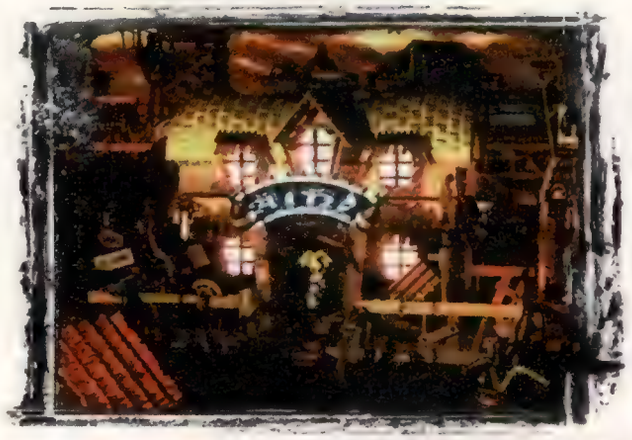
- JoyPad ZERO PAD

- Funzioni programmabili:
  Turbo Fire a 3 velocità
  Auto Fire a 3 velocità
  Slow motion a 3 velocità
- Caratteristiche:
  Forma ergonomica
  9 led indicatori funzione
  Tasto di settaggio
  Cavo extra lungo (2.5 metri)
  Pad a 8 direzioni "reali"
- Compatibile Sony PlayStation

D+ INTERNATIONAL

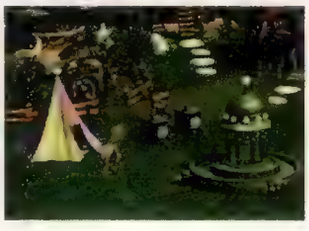
INTERNATIONAL srl - via Aquileia 33/E - 20021 Bollate MI
Tel. 02/38199.200 (15 l.r.a) - Fax 02/38199.201 (5 l.r.a)

Saga Frontier



Otto anni di distanza dall'uscita del primo *Magic Warrior Sa.Ga* per l'8-bit portatile di casa Nintendo, Square trasporta la fortunata serie su PlayStation con un nuovo *spin-off* dalle proporzioni epiche che sembra destinato a bissare il successo dello straordinario *Final Fantasy VII*. Previsto per quest'estate, *Saga Frontier* promette di lasciare un segno sulle effimere scene videoludiche grazie a un'innovativa meccanica di gioco perfezionata in anni di sistematiche evoluzioni. Dal momento che la serie di *Sa.Ga* è poco conosciuta al pubblico occidentale, iniziamo il nostro viaggio nelle meraviglie nell'universo Square con un flashback al 1989, anno di pubblicazione del capostipite.

Il debutto di Square sul portatile Nintendo è segnato dalla pubblicazione di uno *spin-off* di *Final Fantasy*, *Magic Warrior Sa.Ga*. Con la storica serie ideata da Hironobu Sakaguchi, il primo *Sa.Ga* condivideva solamente alcuni elementi mentre si differenziava sostanzialmente a livello di *gameplay* e trama. La scissione è andata sempre più radicalizzandosi con l'evolvere della serie che si conclude nel 1991 con *Sa.Ga 3*, probabilmente il migliore RPG mai realizzato per Gameboy. Nel 1992 Square ritiene che il gioco sia ormai maturo per il passaggio a un sistema superiore e pubblica uno *spin-off* per Super Famicom: *Romancing Sa.Ga*. Ciò che differenziava principalmente la nuova produzione Square da gli altri RPG presenti sul mercato era l'innovativo *Free Scenario System* che permetteva un'assoluta non-linearità della storia e un'estrema profondità di gioco. Da segnalare inoltre l'abbandono dei famigerati attacchi casuali e l'ampia scelta di personaggi giocabili. Il *Free Scenario System* è stato perfezionato nel terzo episodio di *Romancing Sa.Ga* (1993/1995), forse uno degli RPG più vari mai prodotti dalla scuola nipponica. Nonostante la grande popolarità che la serie ha riscosso in Giappone, *Sa.Ga* è pressoché ignota in Occidente. Il motivo è semplice: da noi sono apparse solo le conversioni dei primi tre episodi realizzati per Gameboy. peraltro ribattezzati *Final Fantasy Legend*. La realizzazione di *Saga Frontier*, e il suo già annunciato adattamento, consentiranno finalmente al pubblico occidentale di conoscere e apprezzare le incredibili potenzialità della sua meccanica di gioco.



Titolo : SAGA FRONTIER
Casa : SQUARESOFT
Uscita : 11 LUGLIO
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

Lo Scenario

Introdotto nel 1991 con *Romancing Saga* il *Free Scenario System* si è enormemente evoluto in questi anni. L'esperienza accumulata ha consentito agli sviluppatori Square di conferire a *Saga Frontier* una storia priva di ogni linearità e, potenzialmente, di una impareggiabile longevità. La possibilità di variare gli scenari a seconda delle azioni compiute assicura una varietà notevole, esaltata dall'introduzione di numerosi comprimari e personaggi principali. Tra questi segnaliamo Blue, un giovane mago costretto dagli eventi a dover cercare ed uccidere il proprio fratello Rouge; Emiria, una ragazza decisa a vendicare l'assassinio del suo fidanzato; T-260G, un automa in cerca della sua memoria perduta e infine la bellissima e sensuale Rose. I destini di protagonisti e comprimari s'intrecceranno più volte nel gioco influenzando la storia del personaggio da voi selezionato sia direttamente che indirettamente. I rapporti che avrete con i personaggi potranno inoltre variare a seconda delle scelte compiute durante la vostra avventura. Un'altra caratteristica interessante del gioco è la possibilità di scegliere se introdurre subito nel proprio gruppo i nuovi personaggi incontrati oppure rimandare l'inserimento ad un momento più opportuno. Potrete quindi scegliere la configurazione che più vi aggrada adattandola al tipo di minaccia che dovrete affrontare.

Magia e Sincopiati

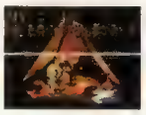
Vi sono quattro differenti tipologie di personaggi nel gioco. Come in tutti gli RPG gli umani costituiscono la scelta più bilanciata in quanto sono in grado di servirsi di differenti tipi di armi e armature oltre che utilizzare la magia. I robot possono essere sia androidi sia cyborg e sono specializzati nell'uso di armi e gadget. La loro inumanità si traduce nell'impossibilità di lanciare incantesimi. Gli spiriti, al contrario, padroneggiano ogni tipo di magia, ma sono scarsi nei combattimenti fisici. Infine, ci sono i mostri che possono assumere le sembianze dell'avversario contro cui combattono, assimilandone i poteri.

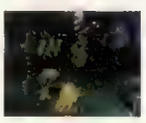
Peculiare è il modo in cui viene concepita la magia in questo mondo. Gli incantesimi disponibili sono suddivisi in varie categorie, come il Feng Shui o la maga dei simboli, ognuno dei quali è diviso in due gruppi contrapposti. Un personaggio può utilizzare gli incantesimi di uno solo dei due gruppi in quanto lo studio del primo vieta l'accesso al secondo. Il problema è ancora più complesso per quanto riguarda i due personaggi Blue e Rouge. Sembra infatti che, per un motivo sconosciuto, se uno dei due fratelli studia un determinato tipo d'incantesimo limita all'altro l'accesso alla categoria opposta.

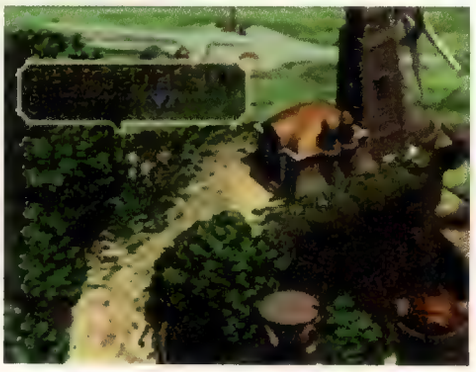
Un Mondo a Parte

L'avventura si svolge in un mondo suddiviso in numerose nazioni situate su isole fluttuanti riunite in una gigantesca federazione. I collegamenti tra i vari stati avvengono tramite navi volanti che potrete utilizzare per spostarvi agevolmente da un'isola all'altra. Ogni regione ha una sua cultura ed uno stile di vita che si differenza notevolmente dalle altre. Abbiamo quindi mondi ipertecnologici, regni interamente governati dalla magia, isole costituenti enormi discariche fluttuanti e cosi via. Ogni regione possiede quindi un proprio "tema" che consente di aumetare la varietà di gioco presentando al giocatore ambientazioni sempre differenti. Già dalle poche caratteristiche del gioco diffuse dalla Square risulta chiaro quanto *Saga Frontier* è un titolo potenzialmente eccezionale, capace di tener testa persino alla stessa serie di *Final Fantasy*. Squaresoft inserirà una demo giocabile nel demo disc di accompagnamento a *Final Fantasy Tactics*. Attendetevi quindi maggiori informazioni sui prossimi numeri di *Super PlayStation Console*.

I FONDALI DI SAGA FRONTIER SONO PRERENDERIZZATI COME IN FF7, EPPURE, SEBBENE LA GRAFICA OFFERTA SIA AD ALTO LIVELLO, IL GIOCO È CONTENUTO SU UN SOLO CD.



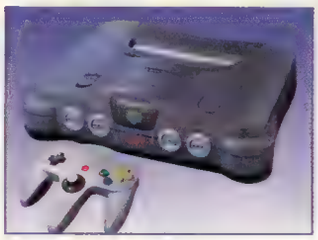




ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

SEGA SATURN
VERS. PAL
329.000
VERS. JAP + GAME
450.000
VERS. USA + 4 GAMES
440.000



NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL
429.000
VERS. USA/JAP
399.000

SONY PSX
VERS. PAL
299.000
UNIVERSALE
+ GAME
499.000

SONY PLAYSTATION (PAL)

NOVITÀ

LOST VIKINGS 2	95.000
MECHWARRIOR 2	95.000
MEGA MAN X3	99.000
NEED FOR SPEED 2	89.000
PERFECT WEAPON	95.000
PORSCHE CHALLENGE	89.000
SAMURAI SHODOWN	95.000
SOUL BLADE	99.000
SPIDER	TELEF.
SUIKODEN	95.000
SYNDICATE WARS	92.000
WORLD OF SOCCER	TELEF.
WING COMMANDER 4	95.000

LISTINO

BOUBLE BOBBLE	80.000
BROKEN SWORD	85.000
BUST A MOVE 2	69.000
CASPER	85.000
COMMAND E CONQUER	89.000
DARK FORCES	85.000
DRAGON BALL Z	89.000
F1	85.000
FINAL DOOM	89.000
HARDCORE 4x4	89.000
IMPACT RACING	85.000
IN THE ZONE	95.000
INCREDIBLE HULK	85.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	89.000
INT. SUPER STAR SOCCER 97	89.000
LEGACY OF KAIN	95.000
IRON MAX XO	89.000
KINGSFIELD	95.000
KONAMI OPEN GOLF	89.000
MOTO X	89.000
MOTOR TOON	89.000
NBA LIVE 97	89.000
ON SIDE COMPLETE SOCCER	89.000
PENNY RACER	85.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PLAYER MANAGER	89.000
PROJECT X2	89.000
PROJECT OVERKILL	80.000
RESIDENT EVIL	79.000
RETURN FIRE	85.000
ROBOTRON X	89.000
SIM CITY 2000	89.000
SOVIET STRIKE	89.000
SPACE HULK VOTBA	85.000
STAR GLADIATOR	89.000
TEKKEN 2	89.000
TIME COMANDO	85.000
TOMB RAIDER	89.000
TOTAL NBA 96	79.000
VAMPIRE	89.000
WARHAMMER	89.000
WING COMMANDER	79.000
WIPEOUT 2097	85.000
X COM IN DEEP TERROR	89.000

OFFERTE

ANDRETTI RACING	85.000
ATTUA SOCCER	75.000
BATMAN FOREVER	85.000
COOL BOARDERS	85.000
CRASH BANDICOT	80.000
CHRONICLES OF THE SWORD	85.000
DARK STALKERS	85.000
DESCENT	75.000
DESTRUCTION DERBY 2	85.000
FADE TO BLACK	85.000
FIFA 97	85.000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	79.000
FIRO&Gawd	80.000
IRON & BLOOD	83.000

JUMPING FLASH 2	79.000
MAGIC CARPET	80.000
M. KOMBAT TRILOGY	75.000
NEED FOR SPEED	85.000
NHL FACE OFF	83.000
RAYMAN	83.000
RIDGE RACER REV.	75.000
SLAMSCAPE	89.000
S. FIGHTER ALPHA 2	89.000
STREET RACER	85.000
TOBAL NO. 1	85.000
TUNNEL B1	85.000

SONY PLAYSTATION (USA)

NOVITÀ

HORNED OWL	99.000
JET MOTO	99.000
THE KING OF FIGHTERS	99.000
SOUL BLADE	99.000
TEMPEST X	99.000
VANDAL HEARTS	99.000

LISTINO

ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	99.000
CYBER SPEED	79.000
DARK FORCES	99.000
DESCENT	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDEPENDENCE DAY	99.000
LEGACY OF KAIN	99.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	99.000
OVER KILL	89.000
PERFECT WEAPON	99.000
PUZZLE FIGHTER II	99.000
RACE RACER	TELEF.
RALLY CROSS	99.000
REBEL ASSAULT II	99.000
SKELETON WARRIORS	89.000
SPACE JAM	99.000
SUIKODEN	99.000
THE CROW	TELEF.
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	99.000
TOKYO HIGH BATTLE	TELEF.
WAR HAMMER	99.000

OFFERTE

CRASH BANDICOT	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	89.000

SONY PLAYSTATION (JAP)

NOVITÀ

BUSHIDO BLADE JAP	155.000
DRACULA X	159.000

LISTINO

DEAD HEAT ROAD	89.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	119.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RAGE RACER	149.000
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN 3	119.000
SLAM DRAGON	89.000
SOUL EDGE	149.000
S. FIGHTER ZERO II	110.000
V. TENNIS	89.000
WINNING ELEVEN 97	149.000

OFFERTE

GIOCHI A PARTIRE DA L.	49.000
TOSHINDEN 3	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.000

ACCESSORI

ANALOGIC JOYSTICK	119.000
BORSA+PAD+MEMORY CARD	109.000
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO SCART RGB	30.000
MEMORY SONY	45.000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000
VOLANTE MAD CATS	130.000

SEGA SATURN (PAL)

NOVITÀ

BLACK DAWN	99.000
FORMULA KARTS	99.000
LOST VIKINGS II	99.000
MECH WARRIOR 2	99.000
MICROMACHINES III	99.000
NBA HANG TIME	99.000
NBA LIVE 97	99.000
PANDEMONIUM	99.000
SYNDICATE WARS	99.000
THE CROW	99.000

LISTINO

ATHLETE KING	69.000
BLACK FIRE	69.000
BUST A MOVE 2	79.000
DARIUS II	79.000
DARK SAVIOUR	99.000
DAYTONA SPECIAL EDITION	95.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	99.000
E. WORM JIM 2	99.000
F1	99.000
GUN GRIFFON	89.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
INT. WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	89.000
MAGIC CARPET	79.000
MOTO X	99.000
NBA ACTION	99.000
OFF. INDEPENDENCE DAY	99.000
RETURN FIRE	99.000
ROAD RUSH	99.000
SHININ WISDOM	99.000
STREET RACER	99.000
S. FIGHTER ZERO	85.000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	99.000
TOMB RAIDER	TELEF.
TORICO	99.000
ULTIMATE M. K.	99.000
V. COP II + GUN	149.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89.000

OFFERTE

BATMAN FOREVER	95.000
CASPER	89.000
DIE HARD ARCADE	95.000
E. WORM JIM 2	89.000
NHL 97	89.000
SEGA RALLY	85.000
SKELETON WAR.	89.000
TUNNEL B1	89.000

SEGA SATURN (JAPAN)

NOVITÀ

ADVANCED WORLD WARE	109.000
CYBERBOTS	109.000
CROSSWORD	115.000
DRIFT KING 97	109.000
FANTASY STORIES	109.000
FANTASY ZONE	109.000
HANAGUMI TAISEN COLUMNS	109.000
MAN X TT	109.000
METAL SLUG	109.000
PUZZLE BOBBLE 3	109.000
QUOVASI 2	109.000
RAGNAGARD	109.000
ROCKMAN X3	109.000
ROOM MATE	109.000
SHIN KAITEI GUNKAN	109.000
VICTORY GOAL 97	109.000

LISTINO

DARK SAVIOUR	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD ARCADE	109.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	99.000
FIST	TELEF.
GUNDAM SIDE STORY III	109.000
IRON MAN	99.000
JIKKYOU OSYABERI PARODIUS	109.000
LEYNOS 2	109.000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS FOR CHRISTMAS	TELEF.
OLIMPIC SOCCER	99.000
PUYO PUYO SUN	109.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
PUZZLE FIGHTER EX	109.000
SAMURAI SHODOWN 3	110.000
SEGA RALLY	69.000
SENGOKU	110.000
SNOW BOARDING TRIX	109.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
S. FIGHTER VS XMEN	TELEF.
TETRIS PLUS	99.000
VIRTUA COP II	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
V. FIGHTER MEGAMIX	109.000

OFFERTE

DECATHLETE	69.000
GUNDAM HEROES	89.000
KING OF FIGHTER 96	99.000
SAILOR MOON	99.000
THUNDER FORCE GOLD PACK 2	89.000
TOSHINDEN YURA	89.000
VAMPIRE HUNTER	69.000
VIRTUAL ON	99.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)

ANDRETTI RACING	95.000
AREA 51	95.000
BATMAN FOREVER	89.000
BLAZIN DRAGONS	89.000
DRAGON FORCE	95.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
PUZZLE FIGHTER 2	95.000
SKELETON WARRIORS	99.000
SONIC 3D BLAST	95.000
SOVIET STRIKE	95.000
VIRUAL ON	99.000
WORLD WIDE SOCCER 97	99.000

OFFERTE

DARK LEGEND	79.000
HI OCTANE	79.000
J. BAZOOKATONE	79.000
RESURRECTION	79.000
SPACE HULK	79.000

ACCESSORI

ADATTATORE	45.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VOLANTE	129.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

NINTENDO ULTRA 64

3D HOCKEY	175.000
BASEBALL 64	TELEF.
BLAST CORPS (USA)	175.000
CRUISIN USA	175.000
DORAEMON (JAP)	180.000
GOLDEN EXE	TELEF.
GOLF 64	TELEF.
GUERRE STELLARI	175.000
HUMAN G. PRIX (JAP)	180.000
INT. S. STAR SOCCER 64	175.000
K. INSTINCT GOLD	175.000
MARIO KART R	175.000
M. KOMBAT TRIL.	175.000
NBA HANG TIME	175.000
PERFECT STRIKER	175.000
TUROK (PAL)	169.000
ULTRA DOOM 64	TELEF.
VIRTUAL STADIUM 97	TELEF.
WAVE RACE	169.000

ACCESSORI

ADATTATORE UNIVERSALE	TELEF.
PAD COLORATI	75.000
MEMORY CARD	59.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

SUPER NINTENDO

BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
CASPER	119.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
DONKEY KONG COUNTRY 3	139.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
JUDGE DREED	TELEF.
KILLER INSTINCT	75.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
MARVER SUPER HEROES	TELEF.
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET HOCKEY	TELEF.
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WORLD HEROES 2	69.000
YOGI BEARS	TELEF.
YOSHI ISLAND	99.000
WAR OF THE GENS	119.000
WILLIAMS ARCADE	109.000
WINTER GOLD	119.000

GAME GEAR

AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN ROBIN	40.000
BUST A ROYE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
ECCO THE DOLFIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

MEGA DRIVE

BATMAN FOREVER	79.000
FA '97	99.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	95.000
NBA LIVE 97	99.000
NHL 97	99.000
NHL 96	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	99.000
POCAHONTAS	99.000
REAL MONSTER	69.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
ULTIMATE M. K. III	130.000

ACCESSORI

MULTI PLAYER	49.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.900

GAME BOY

BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
DONKEY KONG LAND II	TELEF.
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45.000
IL GOBBO DI NOTRE DAME	59.900
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	TELF.
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
SPEEDY GONZALES	45.000
STARGATE	39.000
STREET FIGHTER	TELEF.
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
THE KING OF FIGHTERS 95	59.900
TOSHINDEN	59.900
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000

SUPER NINTENDO PAL +
SUPER MARIO
STARS PACK + 5 GIOCHI
L. 239.000

BORSA + PAD
+ MEMORY CARD
PER SONY PLAYSTATION
L. 109.000

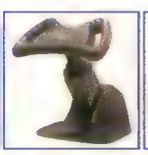
FORMULA ZERO
(VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA)
PER PSX-SATURN-NINTENDO 64
L. 159.000

COMMAND STICK PS
PER
SONY PLAYSTATION
L. 109.000

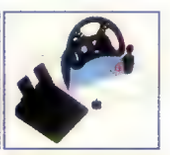
CAVO SCART-RGB PER PSX
L. 30.000

ADATT. UNIV. ULTRA 64
TELEFONARE

MULTI-GAME ADAPTER
ADATTATORE
PER SEGA SATURN
L. 45.000



VOLANTE
PER
SEGA SATURN
L. 129.000



VOLANTE + CAMBIO
+ PEDALIERA
PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

America's Most Wanted

Ovvero **Didimo** a trecentosessanta gradi...

Howdy guys; i tepori primaverili allontanano il gelo e insieme, pare, anche la penuria di giochi che caratterizza il Nord America nel periodo successivo al Natale. Mentre mi sembra che in Giappone esistano regole di mercato meno tassative riguardo all'uscita di giochi (soprattutto quelli di qualità, le cosiddette "*killer applications*", i soft che da soli spingono le vendite di una macchina, perché di tale livello che ne giustificano l'acquisto), qui negli Usa la legge di mercato fondamentale è: "*Se hai un prodotto, qualsiasi cosa sia, fallo uscire sotto Natale, perché a Natale si vende TUTTO*". Sì, tutto, inclusi i famosi sbucciapatate elettronici delle barzellette. Insomma, qui nel *4th quarter*, i quattro mesi prima di Natale, si è inondati di giochi per tutti i sistemi; ma spesso insieme a (poche) *killer applications* si tratta di prodotti di pessima qualità, poco curati, preparati in fretta e furia per essere nei negozi durante la grande bagarre natalizia del paese più consumista al mondo (e anche più "religioso", anche se vorrei essere cattivo e scrivere "bigotto"... ooops, mi é scappato. *Bad Boy Didimus*). Per questo perfino titoli francamente squallidi come ***Cruisin' Usa 64*** riescono a vendere un numero di copie da capogiro. Perché tanto qui, ricordate, se un gioco *sucks real bad* lo si può sempre riportare indietro dopo un po' e prenderne un altro. Il rovescio della medaglia, tuttavia, è che nel primo quarto dell'anno, invece, non esce quasi nulla: pochi titoli pressoché insignificanti, tanto per dare ai giocatori l'impressione che il loro nuovo gioiellino trovato sotto l'albero non sia già defunto, e tassativamente non più di un solo gioco di ottimo livello: così per PlayStation è uscito ***Soul Blade***, ad esempio, per Nintendo 64 ***Mario Kart*** e per Saturn... ma cos'è uscito per Saturn di decente qui? Oddio, ***Die Hard Arcade*** non mi sembra certo una *killer application*: carino, peroò... Ma è ormai noto che "*Sega of America is screwing bigtime*", sta facendo non pochi casini. Ma se avete un Saturn, non disperate: in Giappone sta andando più che bene (e poi è l'unica macchina ad avere versioni videogiocose di ***Neon Genesis Evangelion***, *hooray*!), e ormai il mercato dei videogiochi va considerato a livello globale, non più locale: se una macchina fa bene in almeno un territorio del pianeta (est asiatico, in questo caso), state tranquilli che troverete giochi decenti per il vostro sistema per ancora un buon numero di anni (magari d'importazione, se non volete aspettare troppo). E non vi spaventate se avete un sistema bello nuovo e vi parlano già del modello successivo (vedi i vari *Black Belt/Playstation 2*): ricordatevi che del Nintendo 64 se n'è cominciato a parlare nel '94, ed è uscito solo da una manciata di mesi...

Il secondo quarto del '97 (ma-giu-lu-ag, se non avete voglia di calcolare), invece, promette bene; soprattutto perché qui a metà maggio chiudono le università (sono meno sadici che in Italia, dove ci fanno sudare fino a luglio compreso) e a giugno le superiori, il che vuol dire centinaia di migliaia di giovincelli a spasso con un sacco di tempo libero... e molti più dollari in tasca, perché qui TUTTI i ragazzi lavoricchiano d'estate. Dal punto di vista del mercato, dunque, questo periodo è considerato abbastanza "*safe*" da giustificare il lancio di prodotti un po' più "rischiosi", spesso innovativi e già abbastanza di richiamo. Anche perché, diciamocelo, con mossa alquanto astuta hanno fatto in modo di continuare a spostare di mesi l'uscita di certi giochi, tanto per, *oplà*, farli magicamente comparire nel secondo quarto, quando sarà meno probabile che facciano flop: così ad esempio ***Castlevania Dracula X*** per PlayStation era previsto per marzo, e invece, guarda caso, non uscirà fino al primo maggio. ***Fighters Megamix***, già recensito a gennaio, febbraio e marzo (!) da riviste del settore, non uscirà che a giugno, ma non mi stupirei minimamente se fosse spostato a Settembre: è considerato una *killer application* di quelle da tenersi buone per Natale, in modo da attirare nuovi consumatori verso il Saturn. Voilà alcune uscite Usa da tener didimamente d'occhio nei prossimi mesi (secondo la catena *Electronic Boutique*, la fonte più affidabile, per la cronaca)...

PlayStation: ***Toshinden 3*** (20/5), ***Marvel Super Heroes*** (1/6), ***Wild Arms*** (20/5).
N64: ***Hexen*** (6/6), ***Goldeneye*** (24/6), ***Top Gear Rally*** (1/7).
Saturn: ***Albert Odissey*** (15/4), ***Magic Knight Rayheart*** (14/7), ***Lunar the Silver Star*** (15/8) (sigh!).
Noterete che non c'è traccia di ***Final Fantasy VII***: siamo in tantissimi ad attendere una più accessibile versione in inglese, ma prima di settembre, nisba. Come potete a questo punto immaginare, in USA I produttori di videogiochi e gli analisti di mercato sembrano partire da alcuni presupposti di base:

a) che il consumatore sia fondamentalmente stupido, e che possa ancora credere che ci vogliano sei mesi e più per tradurre un gioco dal giapponese; *yeah, right*...

b) che il mercato di importazione parallela sia inesistente o perlomeno trascurabile, e che quindi, ad esempio, i players non comprino ***Soul Blade*** d'importazione, ma aspettino pazientemente 8 mesi per la versione americana.

c) che il mercato del videogioco non sia un fenomeno culturale come in Giappone, o persino in Europa, in misura minore; pensano che sia un semplice aspetto del consumismo e stop, un prodotto di elettronica di consumo come tanti altri. E qui si stanno cominciando a sbagliare di grosso. Basta dare un'occhiata alla qualità di riviste come *Next Generation* e *GameFan*, che se pure inferiore (e di gran lunga! Ottimi *screen-shots*, ma a livello di contenuto...) rispetto a quelle europee, è pur sempre in via di miglioramento esponenziale. Inoltre il mercato parallelo dei giochi giapu è praticamente esploso a partire dall'anno passato; sta diventando sempre più facile trovarli dal negoziante sotto casa; ma, soprattutto, feno-

In questa foto potete ammirare la sezione di Toys'R'Us dedicata a PlayStation. Ci sono giusto quei due o tre titoli...

Ecco la vetrina di Babbage's: in fondo il display con l'annuncio della vendita di PlayStation a 149$.

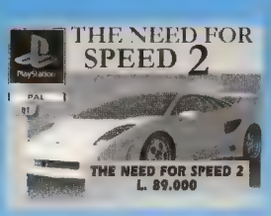
meno pressoché sconosciuto da noi, è facilissimo e estremamente comodo procurarseli per posta tramite una delle tante, e affidabilissime, ditte che fanno vendita per corrispondenza, (*mail order company*). A differenza che da noi, in US si può fare tutto per telefono, anche pagare: basta dare il numero della carta di credito (amo ripetere che i bistecconi mi paiono LEGGERMENTE più onesti e affidabili degli europei, eheheh...). E poi qui le poste sono efficientissime (come da noi, no?) per cui in 24 ore (o al massimo 3 giorni, se vuoi spendere di meno, tirchione di turno) hai in casa le ultime novità nipponiche. E a prezzi sempre sensibilmente inferiori che in Italia. D'altra parte pensate che se da noi solo gli sfighati comprano sul *Postalmarket*, in un paese grande come gli Stati Uniti, in cui certi villaggi sono a giorni di macchina da un centro abitato, il sistema delle vendite per corrispondenza ha raggiunto l'apice della perfezione ormai da decenni. Non solo, ma la qualità dei prodotti è spesso molto superiore a quella dei negozi: checkate ad esempio *L.L. Bean*, prodotti d'abbigliamento: le migliori camicie di flanella, pile termici da sballo e sandali Teva a prezzi bassissimi e di ottima qualità (camicie a scacchi pressoché eterne, fratelli!).

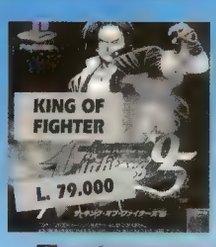
Altro segno che i consumatori in US si stanno raffinando è che gli RPG si stanno affermando come genere; avrete letto ormai da anni tutti i miti secondo cui gli RPG non "tirano" sul mercato americano. Tale idea parte da un presupposto sociologico non totalmente errato: la società americana è molto diversa da quella giapponese. In Giappone, ad esempio, la presenza del nudo o di allusioni sessuali esplicite nei media non costituiscono alcun problema, mentre lo è la rappresentazione della violenza. In US è il contrario, *violenza no problem*, ma non fategli vedere un paio di tette che vanno in tilt (sentite questa: alla biblioteca della mia università qualche fondamentalista religioso si prende la briga ogni settimana di strappare le copertine dei nostrani *Panorama* e *Espresso* che contengano nudità; inutile dire che le strappano regolarmente ogni settimana da anni...). Inoltre, poveretti, ormai da generazioni devono aver visto troppi film con John Wayne crescendo, perché hanno dei miti sulla virilità e comportamenti annessi che farebbero rabbrividire anche il maschio latino più gallo-catetona-d'oro-al-collo-tatuaggio, ecc. Un vero maschio, per loro, non solo non piange MAI, ma, possibilmente, non ha neppure sentimenti, o, se li ha, è educato prestissimo a reprimerli. Non per nulla hanno nel vocabolario almeno dieci modi diversi per dire "femminuccia". Per anni produttori di videogiochi e analisti di mercato si devono essere immaginati le reazioni dell'americano medio davanti agli RPG, con le loro storie complesse, implicazioni morali e sentimentali, storie d'amore, meditazioni metafisiche sulla vita: *"wuss stuff"*, roba da donnicciole. Un genere che non potrebbe mai vendere sul mercato statunitense. Vai invece di *Mortal Kombat, Killer Instinct* e *NBA Jam*! Mi direte che tutto questo discorso suona semplicisti-

LASER CHALLENGE *DELLA TOYMAX, IL GIOCO ELETTRONICO PIÙ TRIDIMENSIONALE E REALISTICO IN ASSOLUTO!*

QUI SOPRA LA MITICA SEZIONE DI* TOYS'R'US *DEDICATA AI GIOCATTOLI DI* STAR WARS *KENNER E GALOOB (MICROMACHINES): NOTARE IL MILLENNIUM FALCON IN SCALA CON LE* ACTION FIGURES *DA 12" E I DISPLAY DI DART VADER E LUKE.

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.42 • Fax 011/606.89.85





Veniteci a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri (Torino), in corso Roma, 48

PLAYSTATION

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
4-4-2	TELEFONARE
ACC JOYPAD PAL	L. 52.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 42.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 42.000
ACC MOUSE PAL	L. 62.000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	TELEFONARE
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	**L. 89.000**
AIR COMBAT	L. 42.000
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 89.000
BROKEN SWORD	L. 89.000
BUBSY 3D	TELEFONARE
BUST A MOVE 2	L. 79.000
CARNAGE HEART	TELEFONARE
CHESSMASTER 3D	L. 72.000
COMMAND 2 CONQUER	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	L. 79.000
DARK FORCE	L. 89.000
DESTRUCTION DERBY 2	L. 89.000
DIE HARD TRYLOGY	L. 89.000
DISCWORLD	L. 89.000
DISTRUPTOR	L. 92.000
DOOM	L. 69.000
DRAGON HEART	L. 92.000
DUKE NUKE 3D	TELEFONARE
F 1	L. 89.000
FADE TO BLACK	L. 89.000
FIFA '97	L. 89.000
FIRO & CLOUD	L. 79.000
GUNSHIP 2000	L. 89.000
HEXEN	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	TELEFONARE
INT. ADIDAS SOCCER 2	L. 89.000
INT. SUPER STAR SOCCER	TELEFONARE
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	TELEFONARE
IRON & BLOOD	L. 69.000
K1 LEGEND KICK BOXING	TELEFONARE
KING OF FIGHTER	TELEFONARE
LOMAX	L. 89.000
MADDEN '97	TELEFONARE
MECHWARRIOR 2	L. 99.000
MEGAMAN X3	TELEFONARE
MICROMACHINE 3D	OFFERTISSIMA
MONSTER TRUCK	L. 85.000
MORTAL KOMBAT 3	**L. 69.000**
MORTAL KOMBAT TRYLOGY	**L. 89.000**
MOTO CROSS	TELEFONARE
MOTOR TOON GP 2	L. 85.000
NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
NBA LIVE '97	L. 85.000
NEED FOR SPEED 2	L. 92.000
NFL QUATERBACK 97	L. 69.000
NHL '97	L. 89.000
NIGHTMARE CREATURES	TELEFONARE
OLIMPIC GAMES	L. 69.000
ON SIDE	DISPONIBILE
PANDEMONIUM	L. 89.000
PLAYER MANAGER II	**L. 95.000**
PORSCHE CHALLANGE	L. 79.000
PROJECT OVERKILL	L. 75.000
PROJECT X 2	TELEFONARE
RAGE RACER	L. 89.000
RAVE RACE (JAP)	L. 109.000
RAYMAN	L. 79.000
REBEL ASSAULT 2	TELEFONARE
RESIDENT EVIL II (JAP)	TELEFONARE
RETURN TO ZORK	TELEFONARE
RIDGE RACER	L. 42.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 89.000
ROAD RAGE	TELEFONARE
ROBOTRON X	TELEFONARE
ROCKMAN 8	L. 79.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 79.000
SENTIENT	L. 92.000
SIM CITY 2000	L. 92.000
SOUL EDGE (JAP)	L. 109.000
SOUL BLADE	L. 89.000
SOVIET STRIKE	L. 89.000
SPIDER	L. 82.000
SPOOT GOES TO HOLLYWOOD	L. 79.000
STAR GLADIATOR	L. 89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	L. 89.000
SUI KODEN	TELEFONARE
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	L. 92.000
SWAGMAN	TELEFONARE
TEKKEN	L. 42.000
TEKKEN 2	L. 89.000
TEMPEST X	TELEFONARE
THE CROW: CITY OF ANGELS	L. 92.000
THE NEED FOR SPEED II	TELEFONARE
THEME PARK	L. 89.000
TILT	L. 89.000
TOBAL N. 1	L. 79.000
TOMB RAIDER	L. 89.000
TOP GUN	L. 89.000
TOSHINDEN	L. 42.000
TOSHINDEN 3 JAP	TELEFONARE
TOTAL DRIVING	TELEFONARE
TOTAL NBA	L. 75.000
TOTAL NBA '97	L. 79.000
TRACK & FIELD	L. 79.000
TRUE PINBALL	L. 95.000
TUNNEL B1	L. 89.000
TWISTED METAL 2	L. 85.000
VICTORY BOXING	L. 85.000
VIRTUAL POOL	L. 89.000
WAR GODS	TELEFONARE
WAR HAWK	L. 69.000
WING COMMANDER IV	L. 92.000
WIPE OUT	L. 39.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/682.26.42

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

co e dozzinale, che non si può far di ogni erba un fascio, etc? Avete perfettamente ragione, è una generalizzazione, e questo é il mio punto di vista; magari con un fondo di verità, specie riguardo ai contadini della Nuova Inghilterra o del Midwest... Ma è proprio questo l'errore degli analisti del mercato, mi sembra, di non essere andati più avanti di *Sociology 101* (il corso elementare di sociologia all'Università); perché non hanno tenuto conto dell'elemento davvero ESSENZIALE della società americana: *diversity*, che non vuol dire solo diversità, ma molteplicità e coesistenza di idee, opinioni, modi di essere. Date solo un'occhiata a una via del centro italiana, e fate caso a quanto, in fondo, noi italiani tendiamo a essere molto conformisti: stessi tipi di pettinature, stessi occhiali, jeans di un'unica marca e modello, stessi Barbour/Fay/*whatever*, stesse scarpe, etc. Vabbé, almeno NOI abbiamo buon gusto... In US invece si vede di tutto: migliaia di ragazzi capello corto/berrettino da baseball/Levi's 560/t-shirt (anche loro hanno le loro divise, in fondo), ma anche gente capello lungo-appena-uscito-da-una-falla-spazio-tempo-1973. Oppure tutto-di-nero-stile-Dark-1985; o trendy-european. Oppure *redneck*=vaccaro buzzurro, chissenefregadilavarsievestirsi. E per tornare all'esempio dei jeans, cento modelli e marche, mentre se obbligaste un italiano a mettersi qualcosa di diverso dai Levi's 501 piuttosto non uscirebbe più di casa per evitare il disonore. Insomma, nel *melting pot of the world*, il crogiuolo del mondo del mito americano, la *diversity* è la forza coesiva, e non è per niente elemento disgregante. E questo che c'entra coi giochini, si chiederanno i miei piccoli lettori? C'entra, c'entra: intendo dire che qui più che in ogni altro paese al mondo c'é spazio perché ogni tipo di gioco, ogni genere possa affermarsi (non come da noi, che un gioco del calcio qualsiasi, anche se *Succhia Reale Male*, vende migliaia di copie!). Da questo punto di vista la ditta più dinamica e aperta è proprio Sony: ha lanciato "coraggiosamente" RPG quali ***Suikoden*** e ***Vandal Hearts*** (insieme ad altri titoli "strani" come ***Sentient***) e, sopresa sorpresa, è stata premiata con vendite vertiginose. Il fatto è che da quando sono stati lanciati i 32-bit il mercato sta di fatto attraversando un periodo di crisi, se non di vendite, certo esistenziale: i giocatori si aspettano molto di più da prodotti che sono stati spinti ad acquistare perché presentati come molto più sofisticati di quelli che già possedevano; e vogliono, pretendono, si aspettano un'esperienza globalmente innovativa, non solo bella grafica. Ora, da questo punto di vista, gli RPG cominciano ad essere percepiti come prodotti sofisticati e complessi, in grado di offrire coinvolgimento, emozioni, soddisfazioni pari a quelle di altri prodotti culturali tipo film o libri; con in più la differenza positiva dell'interattività, implicando la partecipazione attiva del fruitore. E poi un buon RPG richiede ormai in media 60 ore di gioco continuo per essere risolto, ovvero, può tenere occupato un giocatore medio per un mesetto buono. L'ideale in un periodo di scarsità di videogiochi o di carenza di prodotti decenti, come questo. Sony sta conquistandosi i giocatori americani perché, almeno, invece di lasciarli orfani di un gioco decente per mesi e mesi, fa uscire un paio di RPG buoni e li tiene a cuccia per qualche tempo. Personalmente, datemi ***Wild Arms*** prima di maggio, vi prego!

SEMPRE TOYS'R'US: UN MARE DI VIDEOGIOCHI E JOYPAD A PREZZI STRACCIATI!

NELLA VETRINA DI KAY BEE SPICCA IL NINTENDO 64 A 149$ E UN'OFFERTA CON TITOLI A 14$!!!

Speaking of, guardate il panorama Nintendo 64: Myamoto ci aveva promesso pochi giochi, ma di ottima qualità. MA DOVE??? ***Blast Corps***, personalmente, lo trovo ORRENDO e ***Turok*** carino, ma pallosetto, e a quel prezzo... Insomma, non toccherò il portafogli per nutrire il mio N64 affamato di giochi fino almeno a giugno, quando dovrebbe uscire ***Starfox 64*** (ma non tratterrei di certo il respiro nel frattempo: non mi stupirei per nulla se anche questa *killer application* saltasse fino al solidissimo *4th quarter* dell'anno...). Che comunque il N64 qui vada a ruba lo testimoniano le videoteche locali, che hanno ormai decine di copie di ogni titolo N64 disponibili per l'affitto. Il prezzo? Un dollaro per due giorni durante la settimana, tre nel weekend. Come in Italia, no? (cicca, cicca!).

Giochini e Vaga Umanità

La trilogia di *Guerre Stellari* è ricomparsa sul grande schermo, ha ri-battuto i record d'incasso e... è ri-sbarcata nei negozi di giocattoli. Varrebbe la pena di volare in intercontinentale per passare da un *Toys'R'Us* nordamericano quando è appena arrivata una nuova spedizione di giocattoli di *Star Wars* della Kenner: ho visto commesse col panico negli occhi avvicinarsi agli scaffali con uno scatolone nuovo-nuovo di *action figures* tra le braccia, e essere letteralmente assalite dalla folla. No, non vi preoccupate, niente violenza; del sesso non gliene poteva fregare di meno, alla folla, dei giocattoli sì. Da tener d'occhio le versioni di personaggi o veicoli che non erano usciti negli anni '80, come lo Sky Hopper di Luke, o Dash Rendar e la sua astronave. Miticissimo è il C1P8 elettronico con effetti sonori e luminosi, con mini-riproduzione del pianeta Tattoine e "bacchetta magica" magnetica per farlo muovere qua e là; prezzo $ 7.99. Meno carini Darth Vader (o Fener, come si dice da noi, misteri delle traduzioni) e Obi-Wan con le spade laser che si illuminano, sembrano gobbi. Non aspettatevi molto di nuovo in questa riedizione cinematografica, non ci sono più di 4 minuti ricreati al computer, e non sono nulla di speciale; ma l'emozione di rivedere tutto sul grande schermo, con un sistema audio da sballo e magari mezzo chilo di popcorn al burro in mano è irripetibile.

Cartoni per Bimbi Grandi

Tra i nuovi programmi di questa stagione spicca *King of the Hill*, cartone trasmesso tra *I Simpson* e gli *X-Files* (yikes!) sul canale Fox: è raro che un programma nuovo venga collocato così in risalto tra due programmi in testa agli indici di gradimento... ma ne vale davvero la pena. Checkatelo se vi arriva su satellite. Se pensate che i buzzurri italian-europei siano uno sfacelo, consolatevi: ecco arrivare quelli texani, che sono molto peggio! Narra infatti le vicende della famiglia Hill e di aggregati *rednecks* (=buzzurri, coatti, etc) di una cittadina del Texas. Potrete notare che fanno spesso riferimento alla "Repubblica del Texas": non è un errore, è che anche qui hanno i loro separatisti, che ci volete fare.

Porcherie e Salutismo

Che sia un paese di grandi eccessi e di estremi opposti, l'avrete forse intuito. Per la categoria "porcatine immonde", ecco scendere in campo le merendine *Twinkies* della Hostess. Una delle icone della cultura americana, amate non solo dai bambini, ma pilastro della piramide nutritiva degli universitari. Sono di una specie di pandispagna con in mezzo una crema di *marshmallow*. E cosa c'è di speciale? La data di scadenza. Quelle in vendita adesso portano scritto: "Da consumarsi preferibilmente entro il 2010". Tutte naturali, uh? All'estremo opposto abbiamo i *frozen tea*. Dopo il *frozen yogurt*, ecco un sorbetto di te naturali e nient'altro, in fragranze esotico/esoteriche quali "Pesca Rinfrescante", "Ginger Mango Stimolante", "Ginseng Tonificante". Insomma, la New Age fatta gelato. Passatemi un cornetto Algida, và...

See ya!

Didimo@aol.com

DIDIMO'S HOTLIST

1) Classic videogames: **http://www.cs.unc.edu/~brownde/museum/index.htlm**
2) Twinkies: **http://www.inference.com/~charman/twinkie.htlm**
3) L. L. Bean: **http://www.llbean.com**
4) King of the Hill/Simpsons: **http://www.foxinteractive.com**
5) Giocattoli Star Wars, Kenner: **http://www.entertainmentearth.com/ lookaround /Kennerpretoyfair97 /97figures.html**

E, last but not list, un po' di miti Didimiani:
6) Major Matt Mason, l'uomo della Mattel nello spazio: **http://snowcrest.net /fox /mm.html ; http:// www.ilinks.net/ ~sensimad/MMMpage/mmm.html**
7) MITICO! Lista di TUTTI i cartoni animati giapponesi trasmessi in Italia: **http:// parproc1.elet.polimi.it/**

< GLi SpeCIAliStI! >

NOVITA' AMERICANE
119.000

BHRAMA FORCE
DARKLIGHT CONFLICT
DIVIDE
LETHAL ENFORCER 1&2
NEED FOR SPEED 2
OVERBLOOD
ROAD RAGE
SENTIENT
WING COMMANDER IV

NOVITA' EUROPEE
89.000

INT. SUPERSTAR SOCCER PRO
LOST VIKINGS 2
NASCAR RACING '97
REBEL ASSAULT 2
TENKA
SENTIENT
SUIKODEN
TEST DRIVE OFF ROAD
V RALLY
VANDAL HEARTS

NOVITA' GIAPPONESI
139.000

BUSHIDO BLADE
DRACULA X
FIGHTERS IMPACT
GUNDAM 0079
MEGAMAN KART
PARAPPA THE RAPPER
RAIDEN DX
SUPER PANG COLLECTION
TOBAL N.2
XEVIOUS 3D

SOFTWARE ULTRA 64

BLADE AND BARREL	BODY HARVEST
DOOM 64	FIFA SOCCER 64
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	HUMAN GP
REV LIMIT	ROBOTECH
STAR FOX 64	WILD CHOPPERS

MICROMEDIA ON THE NET
www.intremarket.com/micromedia

PLAYSTATION
PS-X

ACCESSORI ULTRA 64

ADATTATORE UNIVERS.	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
JOYPAD ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD 20X	99.000
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
MODULATORE RF	TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROG.	109.000
CAVO LINK	49.000
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	79.000
MEMORY CARD	49.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	139.000

Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

SONY PSX	**299.000**
SONY PSX UNIVERSALE	**399.000**
ULTRA 64 UNIVERSALE	**TEL.**

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

LA GRANDE SFIDA

Dallo scorso marzo, **Nintendo 64** è disponibile in Italia a poco più di 400.000 lire. Quante speranze di successo ha la nuova piattaforma contro PlayStation, che detiene l'80% del mercato videoludico nostrano? Saturn sarà ancora capace di sorprenderci oppure è giunto il momento di usarlo come fermacarte? **Super PlayStation Console** ne ha discusso con i protagonisti dell'ennesima rivoluzio-ne tecnoludica (e per poco non scattava la rissa...)

Se credevate che la guerra del divertimento elettronico fosse ormai un ricordo, vi siete sbagliati di grosso. Il bello deve ancora venire. Il bello deve *sempre* venire. L'*homo (video)ludens* è paragonabile al giocatore di scacchi descritto da Dostoevskij in *Memorie del Sottosuolo*: "L'uomo, come il giocatore di scacchi, non ama che il processo attraverso il quale raggiungere il fine e non il fine stesso. Infatti egli sente che non appena l'avrà trovato non ci sarà più nulla da cercare". A differenza di altri beni di consumo che godono di un'apparente capacità di resistenza all'inevitabile svalutazione, la dimensione videoludica è contraddistinta da pervasivi conflitti, crisi ricorrenti, frequenti capovolgimenti, trasformatori fusi e calli alle dita. La transizione e la precarietà sembrano essere gli unici modi di essere dei videogiochi e delle piattaforme che li veicolano e i videogiocatori - in modo sottilmente perverso - se da una parte condannano il fenomeno di sistematica obsolescenza che sperimentano di continuo, dall'altro ci lasciano trascinare dalla corrente del consumo perché dolce è naufragar in questo mare. L'iperofferta tecnoludica si svaluta ancora prima di raggiungere gli scaffali dei negozi. Le variabili che fingono di regolare il mondo dei poligoni e del *texture mapping* innescano processi dialettici che non si risolvono mai, conflitti i cui estremi sono raramente conciliabili: tecnologia contro divertimento, disponibilità del software contro fattore prezzo, grado di innovazione contro possibilità di durata e così via. Atteniamoci ai fatti, per ora. Sony detiene la leadership in Italia (90.000 console vendute) come in Europa, America e Giappone. Se ci fosse vita intelligente su Marte, probabilmente *Total NBA '97* sarebbe il gioco più gettonato tra gli alieni. Le cifre danno ragione a Santa Trinitron: apparentemente, non c'è partita. Ma la situazione è più fluida delle animazioni di un picchiaduro Capcom. Forse qualcuno di voi si sarà accorto che il gigante Nintendo è tornato in campo con una piattaforma tecnologicamente superiore a PlayStation (299.000 lire in Italia): si chiama Nintendo 64, costa 420.000 lire e, di solito, non pulisce il water. Com'era lecito attendersi, le diatribe incentrate sulla presunta superiorità dei sistemi ludici sono tornate a monopolizzare le discussioni degli utenti, sulle testate specializzate come nei newsgroup di Internet. Le argomentazioni sono sempre quelle: i sostenitori Sony fanno leva sul fatto che PlayStation vanta una softeca molto più vasta rispetto a quella Nintendo. Ma la qualità dei titoli per N64 - ribadiscono i fedelissimi Nintendo - è anni luce avanti quella dei migliori giochi Sony. Che tuttavia sono più economici, contrattaccano i primi. In compenso mio padre è più grosso del tuo e ti fa un c**o così... E così via. La dialettica delle fazioni contrapposte è sterile come una garza e non porta lontano, nemmeno col vento a favore. Quello che cercheremo di delineare nelle prossime pagine, invece, è un quadro situazionale dell'attuale panorama del divertimento elettronico. Nota bene: durante la compilazione dello speciale, abbiamo cercato di mantenerci il più possibile imparziali, di tenere il volume dello stereo al minimo e di non bere troppo. Speriamo di aver conseguito due risultati su tre, il che è già una vittoria...

GAME START

PlayStation™

ACHTUNG

DA MARZO NUOVO INDIRIZZO:

GAME START

E-MAIL:GAMESTART@DATAS.IT
ORARIO 9.30 13.00 / 15.00 19.30
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TITOLI PLAYSTATION PAL

2XTREME	75.000
ACTUA GOLF	85.000
ADV. OF LOMAX	89.000
AIR COMBAT	45.000
ANDRETTI RACING	69.000
BATTLESCAPE	89.000
BREAK POINT TENNIS	75.000
BROKEN SWORD	89.000
BUBBLE BUBBLE	79.000
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.
BUST A MOVE 2	79.000
CARNAGE HEART	75.000
CHESSMASTER 3D	85.000
CHR. OF THE SWORD	89.000
COOL BORDERS	85.000
CRASH BANDICOOT	92.000
CRUSADER NO REM.	85.000
DESCENT 2	95.000
DESTRUCTION DERBY	45.000
DESTRUCT. DERBY 2	89.000
DISRUPTOR	89.000
EARTHWORM JIM 2	75.000
EXCALIBURN	89.000
EXHUMED	89.000
FIFA 97	79.000
FINAL DOOM	89.000
FIRO & KLAWD	75.000
HEXEN	89.000
INT. SUP. SOCCER PRO	95.000
INT. MOTO X	85.000
INT. POWER SOCCER	87.000
INT. SUP. SOCCER DEL.	89.000
JET RIDER	82.000
KING OF FIGHTER	75.000
KING'S FIELD	75.000
LEGACY OF KAYN	85.000
LITTLE BIG ADV.	89.000
MECHWARRIOR 2	95.000
MONSTER TRUCK	TEL.
NAMCO MUSEUM V.3	77.000
NBA IN THE ZONE 2	89.000
NBA LIVE 96	49.000
NBA LIVE 97	79.000
NEED FOR SPEED 2	TEL
NHL FACE OFF 97	72.000
PGA TOUR 97	85.000
PLAYER MANAGER	95.000
PORSCHE CHALLENGE	75.000
RAGIN SKIES	59.000
RAYMAN	85.000
REBEL ASSAULT 2	89.000
RESIDENT EVIL	95.000
RIDGE RACER	45.000
RUSH IT	TEL.
SAMOURAI SHODOWN	79.000
SENTIENT	75.000
SLAM SCAPE	65.000
SOUL BLADE	TEL.
SOVIET STRIKE	79.000
SPACE JAM	95.000
SPOT GOES TO HOLLIW.	79.000
STAR GLADIATOR	89.000
STREET FIGHT. ALPHA 2	92.000
SUIKODEN	99.000
SUPER PANG COLL.	89.000
SUPERSONIC RACERS	59.000
TEKKEN	49.000
TEKKEN 2	92.000
TEMPEST X	95.000
TENKA	TEL.
THE CROW	95.000
TOSHINDEN	39.000
TOTAL NBA 96	55.000
TOTAL NBA 97	75.000
TUNNEL B1	85.000
TWISTED METAL WORLD TOUR	75.000
VICTORY BOXING	85.000
VIRTUAL GOLF	92.000
VR POOL	95.000
WILLIAMS ARCADE	75.000
WIPE OUT	45.000
WIPE OUT 2097	89.000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	89.000
X2	85.000

TITOLI PLAYSTATION USA

BATMAN FOR. ARC. G.	79.000
CARNAGE HEART	79.000
K1 KICK BOXING	109.000
LOST VIKING II	109.000
MAGIC THE GATH.	119.000
MOTO RACER	TEL.
NEED FOR SPEED 2	109.000
RALLY CROSS	95.000
SPACE JAM	69.000
SPIDER	59.000
TAIL OF THE SUN	105.000
TEST DRIVE	109.000
TWISTED METAL 2	79.000
VANDAL HEART	109.000
VIRTUAL POOL	93.000
VMX RACING	115.000

TITOLI PLAYSTATION JAP

BLOODY BRIDE	139.000
BUSHIDO BLADE	159.000
CASTLEVANIA	159.000
CHORO Q2	129.000
DORAEMON 2	145.000
FINAL FANT. TACTICS	TEL.
FINAL FANTASY 4	149.000
GT MAX	149.000
GUNDAM 6 CENTURY	159.000
HEAWEN'S GATE	TEL.
KOOWLOON'S GATE	169.000
M	159.000
MACROSS DIG. MISS	145.000
NAMCO VOL 5	139.000
ODE TO THE SUNSET	139.000
RAGE RACER	125.000
RANMA _	159.000
RAY STORM	139.000
RAY TRACERS	129.000
RESIDENT EVIL 2	TEL.
ROCKMAN KART	159.000
RUNABOUT	TEL.
SPECTRAL TOWER	139.000
SUPER PUZZLE FIGHT.	139.000
TIME CRISIS	TEL.
TOBAL 2	149.000
TOSHINDEN 3	119.000
ULTRAMAN	89.000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	TEL
WILD ARMS	139.000
WINNING ELEVEN 97	129.000
XEVOIUS 3D/G	159.000

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYAPAD ORIGINAL	55.000
JOYPAD INTERACT	35.000
JOYSTICK NAMCO	99.000
JOYSTICK PS ARACDE	99.000
LINK CABLE	35.000
MEMO. CARD 32 IN 1	139.000
MEMO. CARD COL.	39.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
MODIFICA UNIVERSALE PER TUTTI I MODELLI	TEL.
RF CABLE SONY	55.000
RGB SCART CABLE	30.000
VOLANTE + PEDALIERA	135.000

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart/

HTTP://WWW.DATAS.IT/GAMESTART/

NUOVO SERVIZIO " JAPAN DIRECT LINE "

DISPONIBILE LA NUOVISSIMA YAROZE!!!!

LINEA RIVENDITORI: TEL. FAX 059/ 270210

SE SEI UN NEGOZIANTE O VUOI APIRE UN CONSOLE SHOP RICHIEDI IL NS. LISTINO PREZZI PER RIVENDITORI !!

SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA ! ! ! DISPONIBILE PLAYSTATION UNIVERSALE

GIAPPONE E USA IN DIRETTA CON GAME START
VENDITA - RITIRO - PERMUTA USATO
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO GAMEBOY MEGADRIVE SATURN & NINTENDO 64

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

La battaglia per il dominio del divertimento

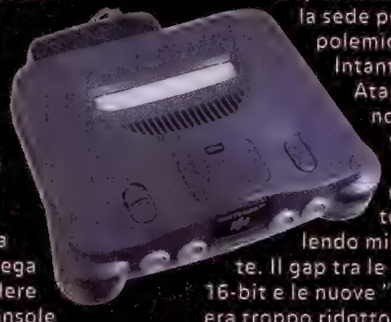
elettronico è tutto fuorché un nuovo trend. Cominciò tutto con **Sinclair** e **Commodore**: **ZX Spectrum** e **C64** si combattevano a colpi di cassettine prima e floppy da cinque e un quarto dopo. Erano i primi anni '80, l'Italia aveva appena vinto i mondiali di calcio e...

Spectrum era riuscito a guadagnare un certo vantaggio sull'antagonista Commodore, grazie soprattutto a un prezzo nettamente inferiore. Efficaci operazioni di marketing e una tecnologia più sofisticata permisero a C64 di imporsi sul rivale in termini di vendite, eclissandolo in alcune nazioni, ma non in altre, come in Gran Bretagna, dove - del resto - continuano a guidare dal lato sbagliato della strada. Atari non fu altrettanto fortunata: sebbene il suo prodotto di punta, ST, riscosse un iniziale successo al momento del lancio europeo avvenuto nel lontano 1986, Amiga divenne presto la forza trainante nel settore dell'intrattenimento elettronico, obliterando letteralmente il rivale. Ancora una volta, una politica di prezzi particolarmente concorrenziale, permise a ST di sopravvivere in alcuni ambiti ristretti, ma Amiga, grazie alle superiori specifiche tecniche, divenne LA piattaforma più diffusa in Europa, con buona pace dei Tramiel.

CAPACITA' TECNICHE	
SUPPORTO LUDICO	
BASE INSTALLATA	
VALORE QUALITA'-PREZZO	
POSSIBILI ESPANSIONI	
GLOBALE	

IN SINTESI: *La guerra degli otto bit fu bruscamente interrotta dall'introduzione sul mercato dei più potenti sedici bit, Atari ST e Amiga. Commodore 64 ne uscì vincente, ma con un vantaggio che varia da minimo a consistente a seconda dei contesti. Il vantaggio principale di Spectrum era un costo ridotto e un grande numero di giochi disponibili, mentre Commodore 64 era tecnicamente superiore (capace infatti di visualizzare sedici colori alla volta contro gli otto di Spectrum).*

Oggi, Sinclair, Commodore e Atari non esistono praticamente più, spazzate via dalle console giapponesi, da Wintel e da contradditorie nonché suicide politiche di marketing.
Intanto, Nintendo monopolizzava le scene ludiche giapponesi e americane grazie al NES, regnando incontrastata fino alla fine degli anni '80.
Il passaggio ai novanta è stato segnato dall'introduzione della prima piattaforma ludica a 16-bit, Sega Megadrive. Anche grazie a una innovativa e martellante campagna pubblicitaria televisiva, Sega riuscì a vendere milioni di console in tutto il mondo. Megadrive pose fine all'egemonia degli home computer in Europa e ai paninari sanbabilini, il che è stata cosa buona e giusta.
In Inghilterra, la nazione più ricettiva in termini tecnoludici, la base installata di Megadrive raggiunse la cifra di oltre 3.5 milioni. La risposta Nintendo non si fece attendere: Super NES, introdotto nel '91, riscosse un successo di vendita altrettanto entusiasmante, ma non riuscì mai ad eclissare Megadrive sebbene avesse dalla sua una tecnologia e un'offerta ludica per certi versi superiore, per tacer dei joypad non pataccosi.
Mentre Amiga perdeva definitivamente terreno nonostante continui aggiornamenti (o forse proprio per questo), Intel sdoganava i PC. Da un giorno all'altro, le uggiose macchine che servivano a tenere la compatibilità erano diventate piattaforme ludiche potenti e sofisticate.
L'unico inconveniente è che si impiantavano ogni due per tre, ma non è questa la sede per fare polemica.



Intanto, 3DO e Atari tentavano di spartirsi una fetta della colossale torta, fallendo miseramente. Il gap tra le console a 16-bit e le nuove "proposte" era troppo ridotto per giustificare l'ennesimo investimento. Un supporto ludico ridotto e l'annuncio di nuove offerte da Sony e Sega, contribuirono ad affossare definitivamente Jaguar, 3DO e, inaspettatamente 32X, l'espansione per Megadrive, commercializzata nel tentativo di prolungarne la durata "commerciale".
Saturn venne introdotto nel novembre del '94 in Giappone, nel maggio del '95 negli Stati Uniti e a

seguire in Europa. Pur ottenendo un grande successo nel Paese del Sol Levante, non è stato finora capace di affermarsi su larga scala anche in Occidente. L'inadeguatezza tecnologica del 32-bit Sega rappresenta oggi un problema non irrilevante, e non sorprende a questo proposito l'annuncio di un *upgrade* che sarà commercializzato entro la fine del 1997, insieme alla versione casalinga dell'atteso *Virtua Fighter 3*. Come dire: finché c'è *Virtua*, c'è speranza...

PlayStation veniva introdotta nel dicembre del 1994 in Giappone e nel settembre del 1995 in America ed Europa. A distanza di due anni, la popolarità della macchina non accenna a diminuire. Sony domina il mercato grazie a una politica di marketing vincente e un'offerta ludica cospicua. Sega continua a riscuotere successo in Giappone, ma nel resto del mondo, non rappresenta più un'autentica minaccia per Sony. Nintendo, al contrario, ha la forza, la tecnologia, e i soldi per ridimensionare il rivale.

	ATARI ST	COMMODORE AMIGA
CAPACITA' TECNICHE	3	5
SUPPORTO LUDICO	3	4
BASE INSTALLATA	3	5
VALORE QUALITA'-PREZZO	4	3
POSSIBILI ESPANSIONI	2	4
GLOBALE	3	4

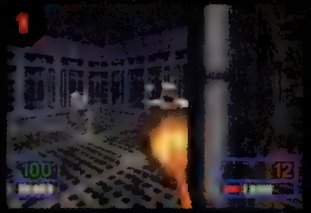
IN SINTESI: *Atari commercializzò ST520 prima di Amiga 500 e riuscì a destare un certo interesse sul mercato prima ancora che Commodore vi entrasse. Il successo fu comunque breve. Amiga si impose in modo relativamente rapido sul concorrente sia in termini di vendite, sia a livello di software disponibile. Atari ST mantenne una certa diffusione nell'ambiente musicale grazie alle capacità MIDI, ma a livello mainstream non ci fu partita. Il computer Commodore era superiore in ogni aspetto: palette di colori estesa, chip grafici e sonori customizzati, il mitico Blitter, possibilità di espandere la memoria da 512K a 1 Mb. Quando la tecnologia diventa culto.*

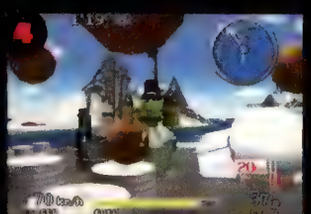
"Quando abbiamo annunciato la commercializzazione di PlayStation i nostri avversari hanno dichiarato che, mancandoci l'esperienza, saremmo durati poco. Ora che abbiamo conquistato la leadership su tutti i mercati, non intendiamo certo riposare sugli allori. Al contrario, continueremo a combattere."

Alan Wesman, Sony

Il successo di Nintendo 64, disponibile in Giappone dallo scorso giugno, in America da settembre e in Europa da marzo, pare inarrestabile. All'inizio di aprile, Nintendo ha rilasciato gli ultimi dati di vendita della nuova piattaforma: fino a oggi sono state distribuiti oltre sei milioni di pezzi, di cui 3.42 in America, 2.04 in Giappone, 660 in Europa e Australia. Per quanto riguarda il mercato americano, Nintendo ha commercializzato oltre 1.5 milioni di console in soli tre mesi dal lancio. Per la cronaca, Sony ha impiegato cinque volte tanto per raggiungere simili risultati. Notevole, considerando il ritardo accumulato da Nintendo. *"Col senno di poi* - ha recentemente dichiarato Howard Lincoln, presidente di NOA - *direi che è stato meglio così."*

Sul fronte del software, i risultati conseguiti non sono meno impressionanti: 17 milioni di giochi venduti, da cui si ricava che l'attuale possessore di Nintendo 64 ha comprato in media 2.7 giochi. La recente riduzione di prezzi della console ha permesso di incrementare il ritmo delle vendite in termini esponenziali. Lo scorso Natale, Nintendo 64 ha venduto più di PlayStation. Secondo *Toys 'R US*, la più importante catena di giocattoli yankee, ha quasi triplicato le vendite della console dopo la riduzione di prezzo (da metà marzo disponibile a 149 dollari, circa 260.000 lire). L'aumento è stato del 100%-150% a seconda dei punti vendita. La base installata è quasi raddoppiata nel giro di poche settimane. *Super Mario Kart 64* ha superato il milione di pezzi in poco più di un mese, diventando il settimo titolo più venduto nella storia dei videogiochi. *"Non ne abbiamo venduto di più, solo perché non siamo stati in grado di produrre altre copie"*, ha commentato Peter Main, vice presidente del settore marketing e vendite di Nintendo of America. A riprova del successo della piattaforma, basti pensare che nel mese di febbraio, sei dei titoli più venduti appartenevano a Nintendo 64 (*Mario Kart 64, Shadows of the Empire, Super Mario 64, Cruis'n USA*, rispettivamente al primo, secondo, terzo, quarto posto, *Turok* al sesto, *NBA Hangtime* al settimo) contro due per Sony PlayStation (*Tomb Raider* all'ottavo e *NBA Live '97* al decimo). I rimanenti non erano per Saturn, ma per Super NES (*Donkey Kong Country 3* e *2*, il che la dice lunga sulla salute del 32-bit Sega...) *Mario Kart 64* ha venduto tre volte il volume di *Shadows of Empire* e *Mario 64* combinati e dieci volte tanto rispetto a *Tomb Raider* (ci riferiamo al mercato americano). Ma, d'altra parte, è improbabile che Sony tracolli nei prossimi dodici mesi: una colossale base installata, l'enorme quantità di titoli - disponibili e in arrivo - e una politica prezzi aggressiva assicurano un'ulteriore annata di relativa tranquillità per il gigante dell'elettronica di consumo. Il supporto dell'intera comunità videoludica è un altro asso nella manica per PlayStation, un vantaggio esclusivo: un titolo come *Final Fantasy VII* (SquareSoft), disponibile in esclusiva per il 32-bit Sony e tecnicamente impossibile da implementare su Nintendo 64, ha consentito a Sony di piazzare ulteriori vagonate di console in Giappone. Se il ritmo delle vendite si mantenesse ai livelli attuali, PlayStation potrebbe mantenere la leadership almeno fino alla fine del secolo, quando - ammesso e non concesso - dovrebbe venire

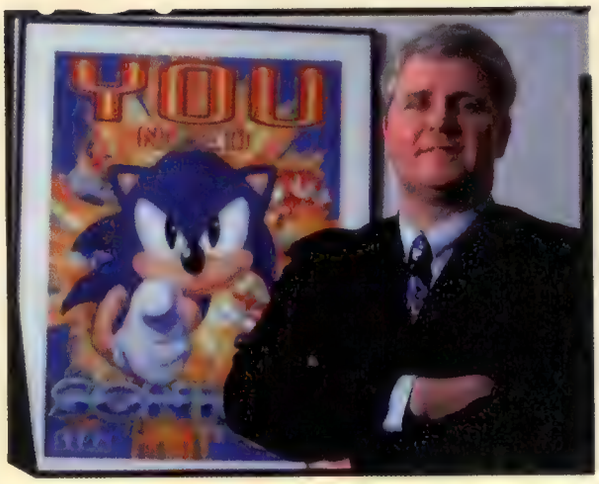




(1-4) ***Il software per Nintendo 64 è indiscutibilmente più alto rispetto a quello PlayStation, ma la qualità di titoli come Super Mario 64 e Mario Kart 64 è assolutamente imbattibile.***

SEGA

Andy Mee, direttore del marketing Sega of Europe



Quali sono i vostri progetti per la seconda metà del '97?
"Sega si sta concentrando nel tentativo di convincere gli attuali possessori di Megadrive ad upgradare a Saturn. Speriamo inoltre di arruolare nuovi dirigenti, nuovi giocatori, magari qualcuno che non è rimasto soddisfatto delle altre console."

Come procedono i piani?
"Abbiamo progetti fino al 2002, ma considerando che lo sviluppo dei giochi richiede ormai almeno 12 mesi, è possibile avere una visione abbastanza realistica della situazione con un anno di anticipo."

Cosa state studiando per mantenere o migliorare la posizione di Sega sul mercato videoludico?
"Oltre alla suddetta conversione degli utenti MD a Saturn, abbiamo almeno un paio di assi nella manica a livello di marketing. Sega non è rovinata al suolo l'anno scorso e certamente non lo farà quest'anno."

> "Abbiamo capito che esiste un mercato di massa dei videogiochi che ha esigenze, gusti, comportamenti molto differenti rispetto al nocciolo duro degli estimatori tecnoludici."
>
> Andy Mee, Sega of Europe

Quali sono i punti di forza di Sega che gli permetterà di imporsi sulla concorrenza?
"Sega è sinonimo di videogiochi. Saturn è la piattaforma ludica prediletta dai videogiocatori. Siamo sulle scene da parecchio e sappiamo cosa piace veramente. In secondo luogo, stiamo acquistando un certo numero di licenze e di esclusive per Saturn. Per esempio, ***Quake*** sarà disponibile sul nostro 32-bit prima di ogni altra console e lo stesso avverrà per ***Duke Nukem 3D***. La versione Saturn di ***Tomb Raider*** è apparsa nei negozi sei settimane prima rispetto a quelle Sony e PC. Le esclusive Saturn giocheranno un ruolo sempre più rilevante nei prossimi mesi."

E quali sono i punti di forza dei vostri rivali?
"Soldi. Tutto qui. Sony ha investito un sacco di soldi per convincere la gente che la loro macchina è la migliore in assoluto. Ma alla fin della fiera, quel che conta davvero sono i giochi. Sega vanta la leadership nel settore arcade, un serbatoio prezioso per il divertimento elettronico casalingo. Per nessuna altra console saranno mai disponibili le conversioni dei nostri coin-op, mentre titoli Sony come ***WipEout*** e ***Destruction Derby*** sono già apparsi su Saturn e altre presunte esclusive PlayStation seguiranno."

Quale lezione ha appreso Sega nell'ultima stagione videoludica?
"Che i fruitori delle console a 32-bit sono differenti dai fruitori dei 16-bit. Il pubblico è molto più smaliziato, fa molte più domande, non si lascia facilmente abbindolare. Per questo Nintendo avrà più difficoltà a vendere le sue macchine. I giocatori cercano una piattaforma che abbia un sacco di titoli e N64 non ne ha. Cercano titoli che non costino una fortuna e le cartucce di N64 hanno prezzi proibitivi. Abbiamo capito che esiste un mercato di massa dei videogiochi che ha esigenze, gusti, comportamenti molto differenti dal nocciolo duro degli estimatori tecnoludici."

C'è abbastanza spazio sul mercato per tre console?
"Non credo che l'introduzione di Nintendo 64 in Europa ci causerà troppi problemi. Causerà loro dei problemi, al contrario. Mi riferisco alla penuria di macchine. In Inghilterra il distributore ufficiale THE ha a disposizione 15.000 console a malapena. Ai rivenditori sono state assicurate un certo numero di console che in realtà non arriveranno. Direi che questo è il modo migliore per alienarsi il supporto dei canali distributivi. Per altro, è risibile che Nintendo preveda di commercializzare a tempi di record tutto l'hardware disponibile: credo chiunque potrebbe vendere quindicimila pezzi di qualsiasi cosa che venisse pubblicizzato in televisione. La vera battaglia si combatterà tra settembre e dicembre. Allora ci saranno oltre 250 titoli disponibili per Saturn contro una ventina di giochi per Nintendo 64."

Quali sono i titoli chiave per Saturn che vedremo entro Natale?
"Lanceremo l'edizione '98 del best seller ***Worldwide Soccer***. Le innovazioni sono davvero eclatanti e lo renderanno nettamente superiore al precedente. Stiamo inoltre lavorando a numerose conversioni arcade per Saturn e PC."

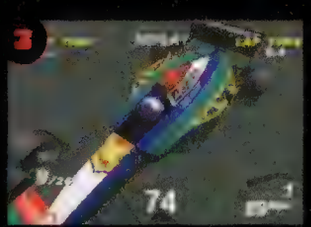
Come vedi Sega tra un anno?
"Forte come non lo è mai stata. Abbiamo una *line-up* davvero formidabile sia a livello casalingo, sia per quanto concerne i coin-op e chissà cosa ne verrà dalla fusione con Bandai."

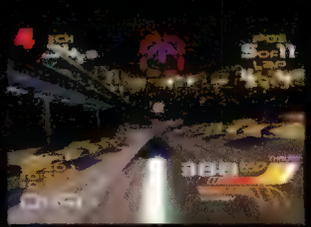
introdotta una nuova piattaforma ludica.
Il futuro di Nintendo 64 e le dimensioni del suo successo, appaiono molto meno chiare a medio-lungo termine. L'incognita del 64DD, il lettore di dischi magnetici che sarà introdotto entro la fine del '97, rappresenta un altro fattore decisivo. Il presidente di Sony, Idei ha ufficialmente annunciato che il modello attuale di PlayStation verrà commercializzato fino al 1999. Pieno supporto al 32-bit fino al nuovo millennio: PlayStation 2? *We're not ready*.
L'introduzione di un nuovo sistema avrebbe sicuramente effetti dirompenti, finendo per provocare più danni che benefici. Perché *upgradare* ora? La console vende come il pane. Il diciannove marzo scorso, Sony ha sfondato il tetto delle tredici milioni di unità distribuite a livello planetario. Tra il 22 e il 29 marzo scorso, Sony ha venduto oltre 50.000 console nella sola Gran Bretagna. Simili risultati erano stati ottenuti prima solo nel periodo natalizio. Ray Maguire, Managing Director di Sony Computer Entertainment, ha affermato che "*La riduzione di prezzo di vendita di PlayStation ha generato un incredibile volume di vendite che ha ampliato notevolmente lo spettro del pubblico.*" Nel periodo pasquale, le vendite di PlayStation sono state fino a quattro volte più elevate rispetto ai competitori. Sony ha il pieno supporto dell'intera comunità dei programmatori, notoriamente restii a investire tempo e risorse a sviluppare nuovo software per nuove macchine. Sovrastimare la sete tecnologica dei fruitori può essere fatale. Peggio ancora, è promettere rivoluzioni tecnoludiche che si risolvono nel classico buco nell'acqua.

SEGA MEGADRIVE		SUPER NINTENDO
	CAPACITA' TECNICHE	
	SUPPORTO LUDICO	
	BASE INSTALLATA	
	VALORE QUALITA'-PREZZO	
	CAMPAGNA DI MARKETING	
	GLOBALE	

IN SINTESI: *Se Master System era uscito letteralmente umiliato dal confronto con NES, Megadrive ha causato parecchi grattacapi a Nintendo. Prima console a sedici bit ad uscire sul mercato casalingo (PC Engine era - e resta - un otto bit), Megadrive conquistò l'utenza videoludica grazie alla serie Sonic e ai titoli sportivi EA: Nintendo impiegò relativamente poco tempo per colmare il gap, ma non a imporsi sul rivale Sega. Sebbene a livello tecnologico Super NES fosse almeno una spanna al di sopra del rivale, la disfida si concluse con un sostanziale pareggio.*

Paradossalmente, il vero nemico di Sony è Sony stessa. L'incapacità di produrre e distribuire un numero sufficiente di console nei periodi natalizi e pasquali ha generato un certo malcontento nei vari mercati, Italia compresa. Il problema si è aggravato in seguito all'introduzione di PlayStation in nuovi territori: a partire dallo scorso dicembre, il 32-bit Sony è disponibile anche a Hong Kong, Singapore, Malaysia, Thailandia, Russia e altri paesi dell'est. L'inconveniente dovrebbe venire prontamente risolto: proprio in questi giorni, Sony ha incrementato il volume produttivo di PlayStation, passando dall'attuale milione e trecentocinquantamila di unità mensili al milione e mezzo. Le macchine vengono attualmente prodotte in Giappone, a Chiba (Sony Kisarazu Corporation, Sony Minokamo Corporation). E' stato inoltre inaugurato un nuovo stabilimento in Messico, che, a partire da luglio, produrrà centomila console al mese destinate al mercato nordamericano. Kaz Hirai, responsabile delle vendite per SCEA, ha dichiarato che *"Le vendite di PlayStation sono state limitate solo dall'ammontare di hardware disponibile a livello mondiale. L'incremento produttivo ci permetterà di espandere ulteriormente la base installata."*





(1-4) ***Scegliere i migliori titoli disponibili su PlayStation è davvero difficile, ma della Top Ten fanno sicuramente parte Formula 1, Resident Evil e WipEout 2097. Crash Bandicoot era stato annunciato come la risposta Sony a Mario, ma alla resa dei conti ha deluso non poco le aspettative.***

In Italia, intanto, in occasione del lancio di Nintendo 64 sul mercato, il distributore ufficiale GIG ha pianificato una campagna pubblicitaria televisiva, alla quale Sony ha risposto acquistando spazi sui principali quotidiani annunciando la riduzione di prezzo di PlayStation. Anche Giochi Preziosi ha risposto al fuoco, rilanciando Saturn con una serie di spot dedicati all'ultima generazione di software.

"Quando abbiamo annunciato la commercializzazione di PlayStation - ha dichiarato Alan Wesman di SCEE - *i nostri avversari hanno sostenuto che, mancandoci l'esperienza, saremmo durati poco. Ora che abbiamo conquistato la leadership su tutti i mercati, non intendiamo certo riposare sugli allori. Al contrario, continueremo a combattere."* Se Nintendo e Sony stanno affilando le unghie, Sega resta relativamente tranquilla.

> "Nintendo 64 è stato per certi versi vittima dell'hype che ha generato: Nintendo non è stata in grado di soddisfare l'eccezionale domanda in Giappone e in America, ma i rinforzi sono già arrivati..."
>
> Rob Borland, THE

"Nessuno mi crederebbe se dicessi che non consideriamo Nintendo un rivale poderoso - commenta Andy Mee, marketing director di Sega of Europe - *Ma d'altra parte non credo che costituirà una minaccia fino a Natale."* David Perry, presidente di Shiny Entertainment, non la pensa così: *"L'unica possibilità che resta a Sega è quella di ridurre il prezzo della console ai minimi termini, puntare al massimo dell'economicità. Saturn deve essere commercializzato a $99. Se non si sbrigano, tra sei mesi saranno fuori gioco."* Esplicito, il ragazzo...

Il prossimo Natale, l'offerta ludica PlayStation avrà superato quota 250. I giochi per Nintendo 64 disponibili ufficialmente in Europa non supereranno la ventina. Secondo Nintendo, questo non è un problema. Anzi, è la soluzione a un problema: quello della saturazione del mercato generata da titoli di mediocre qualità. *"Siamo stati e saremo sempre rigorosamente selettivi quando si tratta di scegliere gli sviluppatori per Nintendo 64* - ha dichiarato Howard Lincoln, attuale presidente di NOA durante la *developers conference* che si è tenuta a Seattle all'inizio di aprile - *Non ho alcun problema a dire che un gioco ha una qualità pessima. Se il gioco non è valido, non lo pubblichiamo."* E *Cruisin'N USA*, dove lo mettiamo, caro Howard? Niente oscenità, per favore.

"Ritengo che la tesi per cui i titoli Nintendo vantino una qualità nettamente superiore a quelli PlayStation sia assolutamente falsa - risponde Wesman - *Negli ultimi mesi sono apparsi 38 giochi che hanno ricevuto punteggi superiori al 90% su* **PlayStation Plus** *e non credo che Nintendo sarebbe in grado di introdurne così tanti in un anno. Dei duecento e passa titoli disponibili per PlayStation non credo che i top-games siano molti di più della quarantina, ma il resto rappresenta un'offerta di qualità che differenti segmenti dell'utenza considerano più che valida. Un sacco di prodotti che non ottengono recensioni entusiastiche trovano comunque i favori del pubblico."* D'altra parte è indubbio che l'originalità di titoli come ***Waverace 64*** o ***Blast Corps*** o l'estrema giocabilità di ***Mario Kart 64*** e

SONY

Alan Wesman, marketing manager Sony Computer Entertainment of Europe

Quali sono i vostri progetti per la seconda metà del '97?
"Siamo alla vigilia del lancio di nuove iniziative a livello di marketing, ma l'obiettivo più importante resta quello di produrre, importare, distribuire un numero elevato di videogiochi di qualità così da soddisfare le esigenze dei consumatori."

Cosa dobbiamo aspettarci nei prossimi mesi? Nuovo hardware, forse?
"Stiamo già pianificando la campagna pubblicitaria natalizia e ovviamente il software che vedremo a dicembre è in fase di sviluppo avanzato. Per quanto riguarda il futuro di PlayStation, non posso che ripetere le parole del presidente di Sony Corporation: "*Continueremo a vendere il modello attuale almeno fino all'anno 2000*".

Cosa state studiando per mantenere o migliorare la posizione di Sony sul mercato videoludico?
"Semplice: creando software sempre più valido dal punto di vista qualitativo. Credo che tutti siano d'accordo sul fatto che i miglioramenti tra la prima e la seconda generazione dei giochi PlayStation siano assolutamente incredibili. Prendiamo ***Tomb Raider***, per esempio, oppure ***WipEout 2097*** oppure ancora la differenza che intercorre tra ***Rage Racer*** e ***Ridge Racer***. Personalmente, ritengo che il margine di miglioramento sia ancora notevole."

Quali sono i punti di forza e le debolezze dei vostri avversari?
"Nintendo ha il vantaggio che ***Super Mario 64*** sembra essere un buon gioco, mentre Sega può contare sulle conversioni dei suoi coin-op. Il punto debole di Nintendo sta sicuramente nel supporto cartuccia, costoso e limitato dal punto di vista della memoria. Inoltre, il supporto software è scarso. Per quanto riguarda Sega, credo che una base installata così ridotta pregiudichi la possibilità a Saturn di competere con Sony e Nintendo."

Qual è il vantaggio di Sony su Sega e Nintendo?
"Sicuramente la dedizione che abbiamo per PlayStation. SCE è una colossale struttura che si assicura che PlayStation sia la numero uno su tutti i mercati. Il nostro staff paneuropeo è di 500 persone: non importa quanto ridotto possa essere, ogni mercato è un mercato da conquistare. Non credo che nessuno nei nostri rivali può vantare una simile dedizione. In secondo luogo, l'immensa softeca per PlayStation è un vantaggio colossale."

C'è abbastanza spazio sul mercato per tre console?
"Nella maggior parte dei mercati, i competitori in gioco sono molti più di tre. Quello che sorprende è che nel panorama videoludico, Sony abbia ottenuto un *market share* dell'80-85% a seconda dei contesti negli ultimi due anni. Credo che possano sussistere tre differenti sistemi. L'incognita consiste nel vantaggio economico che una compagnia come Sega possa ottenere con una penetrazione così limitata. Detto altrimenti: la presenza di un terzo competitore è economicamente giustificata? Se Sega riesce è una vittoria per l'intera industria del divertimento elettronico perché così il mercato si amplia ulteriormente e l'ampliamento del mercato significa maggiori vendite. Mi chiedo se Sega abbia un effettivo interesse nel mercato console ora che è entrata in altri mercati come quello PC e dei parchi a tema. Inoltre, sta anche sviluppando per PlayStation attraverso la divisione SegaSoft. In ogni caso, vogliamo confermare la nostra posizione di leader del mercato. E' possibile che daremo concessioni ai nostri rivali, ma la leadership Sony è assolutamente fuori discussione."

Quale lezione avete ricavato dalla passata stagione?
"Mai sottovalutare il consumatore. Abbiamo scoperto che le scelte dei consumatori in fatto di videogiochi sono assolutamente eterogenee e la varietà è la via principale al successo. La qualità è un fattore altrettanto importante, ma non credo che nessuno possa muovere una sola critica alla qualità del software PlayStation. Ci saranno sempre bidoni, ma giochi come ***Killer Instinct*** e ***Mortal Kombat Trilogy*** confermano che Nintendo 64 è vulnerabile alle schifezze come tutte le altre console. Né più né meno. Infine, abbiamo capito che è inutile generalizzare l'utenza PlayStation: abbiamo un sessantottenne che si diverte come un matto a giocare a ***Formula 1*** e allo stesso tempo ragazzini di quattro anni che con il pad fanno miracoli"

Che cosa ha rappresentato per il voi il primo marzo?
"L'introduzione di Nintendo 64 significa solo un rinnovato interesse per il mercato dei videogiochi e quindi per Sony PlayStation."

Quali sono i titoli chiavi della stagione videoludica '97?
"La nostra *line-up* include ***Total NBA '97, Porsche Challenge, Rage Racer, Soul Blade*** e ***King's Field...***"

Come vedi Sony Computer Entertainment esattamente fra un anno?
"Nella posizione di leader del mercato con una base installata di un milione e seicentomila PlayStation nella sola Gran Bretagna, impegnata a sviluppare nuovi giochi e distribuire quelli delle terze parti. Titoli della terza generazione capaci di sconvolgere il livello percettivo dei videogiocatori..."

"Ribadisco: continueremo a vendere il modello attuale di PlayStation almeno fino all'anno 2000"
Alan Wesman, Sony

International Superstar Soccer 64 (*aka* ***J-League Perfect Striker***) non trovi alcuna rispondenza nell'attuale offerta PlayStation. Giochi come ***Turok The Dinosaur Hunter*** e ***Doom 64*** hanno già superato tutti gli *shooter* in soggettiva usciti fino ad oggi per il 32-bit Sony. ***Super Mario 64*** è stato definito "*Il migliore videogioco della storia*" dalla stampa specializzata (dieci decimi su *EDGE*) e non. I titoli in arrivo (***Zelda 64, StarFox, Yoshi's Island 64***) promettono di bissare il successo dei best seller a 16-bit di cui sono seguiti, senza contare titoli come ***Goldeneye 007*** e l'atteso ***Dream***, sviluppato da Rare. La risposta ludica Sony consiste in ***Total NBA '97, Time Crisis, Soul Blade, Rage Racer*** che vanno ad aggiungersi a ***Micro Machines V3, Tomb Raider*** e ad altri titoli sviluppati da terze parti.
La quantità e la qualità del software sono certamente due fattori fondamentali, ma non bisogna dimenticare la variabile prezzo. Le cartucce sono tradizionalmente più costose dei CD-ROM e l'annunciata commercializzazione di un lettore di dischi magnetici per N64, il 64DD, di fatto, significa un'ulteriore spesa per gli utenti. Ma non tutti la pensano così: "*Credo che quando l'offerta è assolutamente unica e peculiare, radicalmente differente dalla concorrenza, com'è quella per Nintendo 64, l'utenza è disposta a investire un po' di più* - ha dichiarato Rob Borland - *Inoltre, il prezzo dei giochi su cartuccia è sicuramente più basso di quanto la stampa avesse ventilato per mesei. Le cartucce non costano 200.000 lire, bensì 140.000-160.000 lire circa, meno di molti CD PlayStation di importazione parallela.*"
Il prezzo delle cartucce è

inevitabilmente destinato a crescere parallelamente all'incremento della memoria dei giochi per N64.

Alan Wesman, com'era prevedibile, la pensa esattamente all'opposto. "*La differenza tra i 64-bit e i 32-bit non si riflette direttamente a livello consumer. Non c'è stato un miglioramento sostanziale dell'offerta ludica. Se è vero che Nintendo 64 ha alcuni vantaggi*

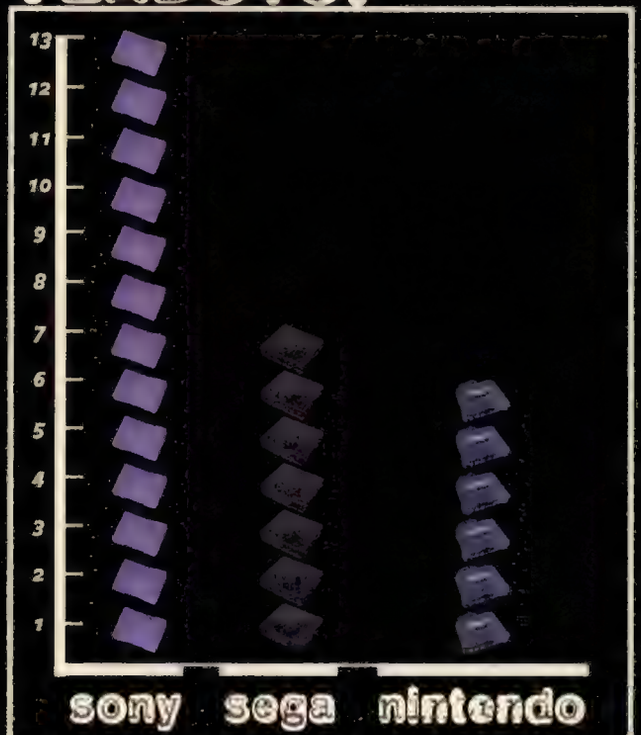
> "Il rapporto tra N64 e le altre piattaforme a 32-bit è lo stesso che intercorreva tra i 32-bit e i sedici. Sappiamo già come andrà a finire: la gente è alla ricerca dell'ultimo gingillo, è la tecnologia che affascina insieme alla qualità ludica. Se riesci a unire le due componenti, diventi automaticamente il leader del mercato"
>
> Rob Borland, THE

Inoltre, dopo la recente introduzione da parte di Sony della linea economica *Platinum* (giochi a 50.000 lire), il divario tra i due tariffari appare a dir poco abissale. Oggi è possibile acquistare tre titoli nuovi per Sony PlayStation al prezzo di uno per Nintendo 64, tenendo ovviamente conto che nessuno di questi potrà mai vantare la qualità tecnica di un *Super Mario 64*. D'altra parte, non mancano delusioni cocenti anche per N64: qualche esempio? *Cruisin'N USA* dovrebbe bastare, ma potremmo aggiungere *Human GP, Mortal Kombat Trilogy, FIFA 64, NBA HangTime* e altri. Ciò nonostante, Borland ritiene che prima della fine del '98, Nintendo si riprenderà di forza il titolo di leader del mercato che aveva perso nelle ultime stagioni. "*Non credo che Sega e Sony rappresentino un'autentica minaccia per noi* - afferma Borland - *Siamo a un livello tecnologico nettamente superiore. Basta ascoltare le richieste dei consumatori e i commenti dei rivenditori: il rapporto tra N64 e le altre piattaforme a 32-bit è lo stesso che intercorreva tra i 32-bit e i sedici. Sappiamo già come andrà a finire: la gente è alla ricerca dell'ultimo gingillo, è la tecnologia che affascina insieme alla qualità ludica. Se riesci a unire le due componenti, diventi automaticamente il leader del mercato.*"

SONY PLAYSTATION		SEGA SATURN
	CAPACITA' TECNICHE	
	SUPPORTO LUDICO	
	BASE INSTALLATA	
	VALORE QUALITA'-PREZZO	
	CAMPAGNA DI MARKETING	
	GLOBALE	

IN SINTESI: *La guerra non è ancora conclusa, ma è indubbio che PlayStation si sia aggiudicata la maggior parte delle battaglie. La base installata Sony è superiore a quella Sega in tutti i mercati mondiali. Se la diffusione di Saturn in Giappone è alta (superiore a quella di Nintendo 64), in Occidente non c'è davvero partita. A livello di supporto software, inoltre, PlayStation può contare sull'appoggio della totalità - o quasi - delle software house.*

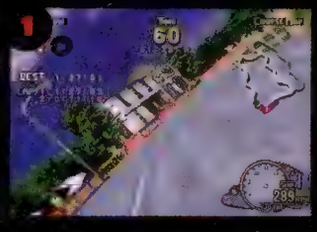
VENDUTO!



Sony sta indubbiamente vincendo la guerra dei 32-bit: il rapporto tra PlayStation e Saturn è approssimativamente di 2:1. L'ulteriore riduzione di prezzo della console Sony determinerà una forte spinta propulsiva a livello di vendite. Per quanto riguarda Nintendo, i prossimi sei mesi saranno decisivi per il futuro della nuova piattaforma. I dati si riferiscono alle console prodotto e distribuite a livello mondiale.

(1-4) Sebbene Saturn non sia riuscito ad ottenere una penetrazione di mercato paragonabile a quella di PlayStation, vanta comunque dei giochi eccellenti. Titoli come Sega Rally, Manx TT, Virtua Cop 2, Fighters Megamix sono alcuni dei migliori titoli a 32-bit visti finora. L'arrivo dei nuovi Sonic, Virus, Worldwide Soccer '98 e Virtua Fighter 3 è la dimostrazione che Sega non ha ancora alzato bandiera bianca.

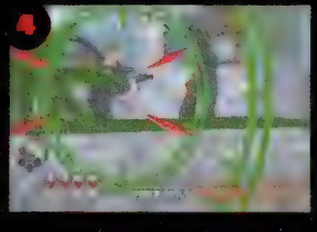
1



2

3

4



NINTENDO

Rob Borland, manager del settore marketing di THE, distributore ufficiale Nintendo in Gran Bretagna

Quali sono i vostri progetti per la seconda metà del '97?
"Uno solo: diventare il numero uno del mercato dei videogiochi in Gran Bretagna. Abbiamo già riscosso un enorme successo in Giappone e in America e questo ci dà un'indicazione del successo potenziale che Nintendo 64 potrà riscuotere in Europa. La nostra ambizione è quella di eguagliare la base installata Sony e Sega nel corso nel prossimo anno."

Cosa state studiando per mantenere o migliorare la posizione di THE e quindi di Nintendo sul mercato videoludico?
"Dopo uno dei migliori lanci di una nuova console sul territorio inglese, supporteremo Nintendo 64 con una campagna pubblicitaria poderosa affinché la console sia introdotta nel modo migliore sul mercato ottenendo il massimo grado di visibilità. E' chiaro che quando il prodotto non sopravvive all'hype che ha generato, allora il successo non arriva."

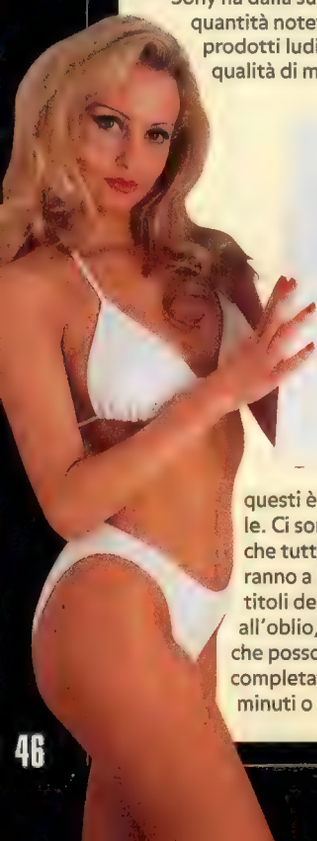
Quali sono i punti di forza e le debolezze dei vostri avversari?
"Sony ha dalla sua una quantità notevole di prodotti ludici, ma la qualità di molti di questi è discutibile. Ci sono giochi che tutti si ricorderanno a lungo e titoli destinati all'oblio, prodotti che possono essere completati in venti minuti o giù di lì. E' un discorso di qualità contro quantità. Per quanto riguarda Sega, è indubbio che assieme a Nintendo abbiano contribuito a dare al divertimento elettronico la forma che ha oggi. La forza di Sega risiede nella divisione arcade, anche se spesso il divario tra l'originale da sala e la versione da casa è abissale. Un secondo limite comune tanto a Sega quanto a Sony è che le loro piattaforme si basano su una tecnologia che è superata nell'era dei 64-bit, di conseguenza si è vaporizzato il vantaggio innovativo che vantavano un anno fa."

C'è abbastanza spazio sul mercato per tre console?
"Lo spero, ma se vogliamo essere realistici, potrebbe non esserci sufficiente spazio sugli scaffali dei negozi di videogiochi per tre differenti console e tre differenti tipi di software. Le scelte le fanno i consumatori."

Quale lezione avete ricavato dalla passata stagione?
"Abbiamo avuto la conferma che la lealtà dei supporters Nintendo non è venuta meno nemmeno nella passata stagione. L'entusiasmo dei videogiocatori per Nintendo è davvero gratificante. Abbiamo ricevuto moltissime telefonate da ragazzi che hanno dichiarato che non avrebbero comprato Sony PlayStation perché aspettavano Nintendo 64 e rivendere la prima per comprare il secondo era economicamente svantaggioso. In secondo luogo, il mercato ha raggiunto una notevole maturazione. I giocatori sono tutt'altro che ingenui e nessuno può pensare di poterli prendere in giro. Sono interessati a prodotti di qualità, giochi effettivamente divertenti, tecnologie che giustifichino l'investimento non nella novità per la novità."

Che cosa ha rappresentato per il voi il primo marzo?
"Un secondo Natale. L'entusiasmo era alle stelle e l'eccitazione palpabile."

Come vedi Nintendo esattamente fra un anno?
"Leader del mercato, senza alcun dubbio."

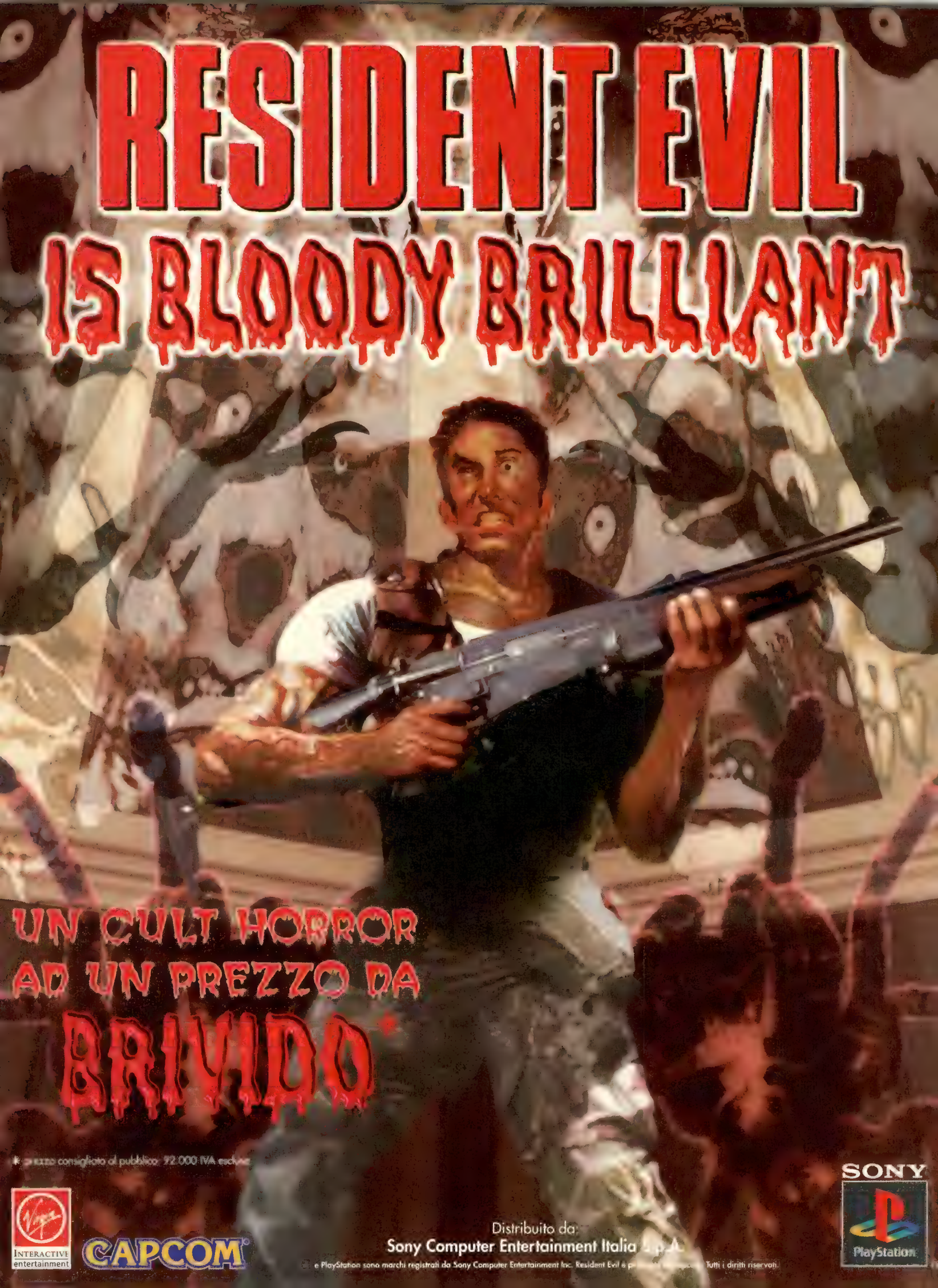


ROUND 3

CAPACITA' TECNICHE	●●●●●
SUPPORTO LUDICO	●●
BASE INSTALLATA	●●●●●
VALORE QUALITA'-PREZZO	●●●●
CAMPAGNA DI MARKETING	●●●
GLOBALE	●●●●

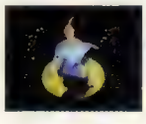
IN SINTESI: *I VANTAGGI DI PLAYSTATION SU N64 SONO UNA ENORME BASE INSTALLATA, UNA SOFTECA ENORME, IL SUPPORTO DELL'INTERA COMUNITÀ LUDICA. MA LA PIATTAFORMA NINTENDO VANTA UNA SUPREMAZIA TECNOLOGICA CHE SI RIFLETTE DIRETTAMENTE NELL'OFFERTA. LA PARTITA È APERTA. FINO A OGGI SONY HA RISPOSTO ATTRAVERSO RIDUZIONI MIRATE DI PREZZO, A LIVELLO DI HARDWARE E SOFTWARE. DOMANDA: RIUSCIRÀ SONY A MANTENERE LA LEADERSHIP FINO AL 1999 O IL PASSAGGIO DI CONSEGNE AVVERRÀ PRIMA?*

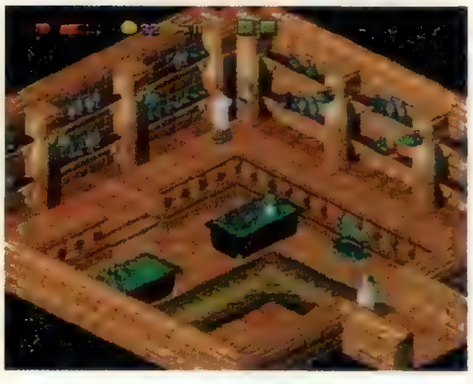
*tecnologici rispetto alla nostra piattaforma, è altrettanto vero che a molti non interessa affatto **Mario**. Molti consumatori vogliono solo un gioco di corsa realistico e graficamente convincente. PlayStation ne ha parecchi."* Sony ritiene che manterrà la leadership questo Natale ed estenderà considerevolmente la base installata. Il lancio di N64 ha favorito indirettamente PlayStation, concentrando l'attenzione dei consumatori sull'offerta già disponibile. In America, ad esempio, l'introduzione della console Nintendo ha contribuito ad aumentare le vendite del 32-bit Sony. Ma se l'Europa rappresenta un'autentica roccaforte per Sony, il Nuovo Mondo potrebbe presto tornare nelle mani Nintendo. E in Giappone? Avremo una situazione di sostanziale equilibrio oppure assisteremo all'ennesimo passaggio di consegne? Chi vivrà, vedrà. Per ora, palla al centro.


RESIDENT EVIL
IS BLOODY BRILLIANT
UN CULT HORROR
AD UN PREZZO DA
BRIVIDO*
* prezzo consigliato al pubblico: 92.000 IVA esclusa
Distribuito da:
Sony Computer Entertainment Italia
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Resident Evil è
Tutti i diritti riservati.
INTERACTIVE entertainment
CAPCOM
SONY
PlayStation

Little Big Adventure

Situato alla periferia di una galassia molto lontana si trova Twinsum, un piccolo pianeta che gravita stabilmente fra due soli. Già da una certa distanza è possibile notare sulla superficie un'alta catena montuosa che divide il pianeta in due emisferi, ciascuno illuminato da un sole distinto. L'emisfero settentrionale è più caldo e il cielo ha una colorazione arancio: ad eccezione della fascia glaciale il clima di Twinsum è temperato e questo ha favorito la comparsa di forme di vita. Ci sono quattro speci differenti: i Bobolli, i Lapinodi, i Quetch e i Grobo. Tutti vivevano in pace ed armonia fino a poco tempo fa, quando fra di loro ha fatto la sua comparsa un perfido tiranno di nome FunFrock.





Titolo : LITTLE BIG ADVENTURE
Casa : EA
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA

Grazie alla perfetta conoscenza di due tecniche particolari (il teletrasporto e la clonazione) il malefico Dottore è riuscito a mettere in piedi un vero e proprio esercito di soldati obbedienti e a buon mercato che sono stati poi spediti su tutto il pianeta grazie ad una fitta rete di telepodi.

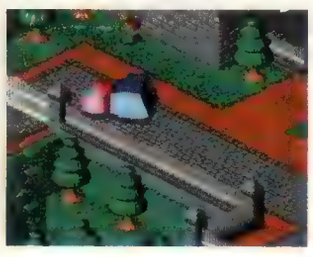
Qualche anno fa, con il pretesto di proteggere la popolazione, il Dottor FunFrock ha raggruppato tutti gli abitanti dell'emisfero australe. La repressione è dura. Ogni giorno si contano numerosi arresti e rari sono i casi di resistenza. Pochi sono ormai gli abitanti che credono ancora nella libertà. L'unica cosa in grado di dar loro un po' di coraggio è una antica leggenda e il ricordo di una mitica dea: Sendell. Il futuro è davvero grigio, ma in quei giorni oscuri un giovane Quetch di nome Twinsen comincia a fare strani sogni...

APRI GLI OCCHI!

L'avventura si apre con il nostro Twinsen ingabbiato in una buia prigione e la prima cosa che dovremo fare sarà quella di aiutarlo a scappare. Per far ciò sarà sufficiente aspettare che una sentinella venga a farci visita, lasciare che entri con il suo disco nella nostra cella e... Voilà! Tutto quello che dovremo fare non sarà altro che prendere a pugni il poveretto per fregargli il suo mezzo di trasporto! Fin dalla prime battute di gioco è chiaro che, a differenza di molte altre avventure similari, *Little Big Adventure* presenta una struttura molto dinamica nella quale alle varie fasi di ricerca ed esplorazione si affiancheranno dosi massicce d'azione. Nonostante il sistema di combattimento sia relativamente semplice (praticamente un unico tasto per sferrare pugni e calci) vi sarà richiesto più e più volte di intraprendere discussioni non proprio amichevoli con i vari soldati e i dottori presenti nelle varie schermate di gioco. Inoltre, a rendere la struttura ancora pió frenetica, contribuirà il fatto che diverse azioni dovranno essere compiute con una certa rapidità, facendo attenzione, per esempio, a eliminare le guardie presenti in una stanza prima che queste riescano a far scattare il sistema di sicurezza. A fianco dei vari nemici e personaggi saranno anche presenti una serie di ostacoli più o meno naturali, alcuni dei quali (come per esempio le sabbie mobili) dovranno essere accuratamente evitati se non vorremo dire prematuramente addio alla nostra partita. Per quel che riguarda invece lo stato di salute del nostro amico, questo sarà tenuto costantemente sotto controllo da una piccola barra di energia posta nella parte alta a sinistra dello schermo. Questa diminuirà ogni qual volta entreremo in contatto con corpi più o meno contundenti lanciati al nostro indirizzo e una volta che avrà raggiunto lo zero potremo dire addio a una delle nostre preziosissime vite. Ovviamente vi sarà anche richiesto di trovare determinati oggetti (molti dei quali potranno essere comprati) o di risolvere alcune missioni: tuttavia, fin dalle prime battute l'azione risulterà discretamente rapida. Le varie sezioni nelle quali vi troverete ad operare saranno costituite dalla classica serie di schermate in 3D isometrico. Queste si snoderanno sia all'interno di palazzi, sia in ambienti aperti che, per quanto non siano nulla di eccezionale, risultano comunque ben definiti ed estremamente funzionali. Esiste una sola visuale di gioco, tuttavia la possibilità di centrare l'inquadratura sul personaggio (tramite la pressione del tasto ▲) unita al fatto che i fondali tendono a diventare "trasparenti" quando un personaggio si avvicina, evita che si creino pericolosi angoli ciechi nei quali il giocatore non può seguire l'azione. I vari personaggi sono realizzati tramite i consueti poligoni *mappati*: com'era facile prevedere le varie animazioni sono estremamente fluide e convincenti e anche gli effetti di *shading* utilizzati per smorzare le varie "scalettature" svolgono il loro lavoro in maniera ottimale. Abbastanza deludenti risultano invece i vari intermezzi in FMV caratterizzati da un esiguo numero di colori e da una certa scattosità.

SHAKE YOUR BODY!

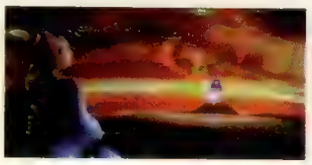
Una caratteristica interessante di ***Little Big Adventure*** è indubbiamente costituita dal sistema di controllo. Questo infatti comprende tutti i classici comandi presenti in questo genere di giochi (come "parla, esamina, prendi, combatti"...), comandi che però sono stati raggruppati e divisi in base a quattro differenti "stili" che influenzeranno le azioni del nostro personaggio. Tramite la pressione di uno dei quattro shift sarà infatti possibile selezionare diverse modalità di comportamento che andranno dal "Normale", allo "Sportivo", al "Discreto", fino all'"Aggressivo" e che varieran-



no in maniera sostanziale le azioni che potremo eseguire. Tanto per intenderci in modalità "Normale" potremo ammirare il nostro omino passeggiare tranquillamente per lo schermo ed utilizzare il tasto ■ per cercare oggetti o parlare con altre persone. Passando invece alla modalità "Discreto" il nostro personaggio si muoverÖ molto più lentamente, evitando di fare qualsiasi rumore mentre con il tasto ■ potremo abbassarci tentando di nasconderci. Starà quindi a noi decidere il tipo di atteggiamento da adottare nelle varie situazioni, atteggiamento che spesso e volentieri andrà ad influire pesantemente sul successo o meno di una nostra azione. In perfetta antitesi con il sistema di controllo si pone invece quello di gestione dei vari dialoghi, estremamente semplice e basato sui classici dialoghi "a senso unico". Raramente ci verrà data la possibilità di variare il tipo di domanda da porre al nostro interlocutore tant'è che nella maggior parte dei dialoghi tutto quello che potremo fare non sarà altro che porci di fronte al nostro interlocutore, attaccare bottone con un bel sorriso e vedere cosa il garzone ha da dirci. Oltre a ciò buona parte dei dialoghi che si svolgeranno a inizio gioco non saranno altro che una specie di *tutorial* grazie al quale potremo imparare come utilizzare a dovere determinati oggetti oppure come svolgere certe azioni (la maggior parte delle quali risulta comunque estremamente intuitiva). Per quel che riguarda invece il set di opzioni a disposizione del giocatore questo includerà la possibilità di selezionare la lingua di gioco (ben 5 fra le quali anche l'italiano), la lingua dei dialoghi (solo 3, niente italiano) e una serie di settaggi minori che ci consentiranno di modificare il volume degli effetti e delle musiche (queste ultime, per la cronaca, sono davvero ben fatte) oltre che decidere la presenza o meno di dialoghi parlati. Ovviamente è presente anche un'opzione di save grazie alla quale potremo registrare in qualsiasi momento i successi riportati dal nostro Twinsen.

SHOGUN

Si ringrazia
You Too
per il CD



La qualità del filmati in FMV è stranamente bassa .

Commento **Semplice, immediata e discretamente avvincente. Sono questi gli aggettivi che mi vengono in mente dopo aver giocato a *Little Big Adventure*. Probabilmente molti di voi avranno già sentito parlare di questo game (si tratta infatti di un *porting* da PC), tuttavia nonostante si tratti di una conversione alla quale non è stato aggiunto nulla rispetto all'originale mi sento ancora di consigliarlo a tutti gli amanti del genere. La trama infatti risulta varia e coinvolgente e nonostante la grafica sia "solo" discreta, il particolare design dei personaggi unito a una selezione di musiche di grande atmosfera contribuisce a rendere il prodotto molto piacevole da giocare. A tutto ciò bisogna poi aggiungere una mappa di gioco particolarmente estesa e un innovativo sistema di gestione del personaggio. Gli unici difetti che mi sento di imputare al gioco sono una carenza di precisione nel sistema che gestisce i movimenti del nostro personaggio e una certa "mancanza di obiettivi" che in certe sezioni potrebbe costringervi a vagare per molto, troppo tempo senza sapere bene cosa fare. A parte ciò mi sembra che ci troviamo di fronte a una buona avventura (con diversi elementi arcade) che farà la felicità di diversi possessori del 32-bit Sony alla ricerca di un titolo vasto, godibile e discretamente realizzato.**

Pro . . .
- *Azione rapida e frenetica*
- *Migliorato rispetto all'originale*

Contro . . .
- *Meccanica di gioco semplicistica*
- *Graficamente datato*

La Pagella . . .

Grafica	**74**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**82**
Longevità	**80**
Originalità	**75**

80

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES
Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA
e.mail: millen@hesp.it

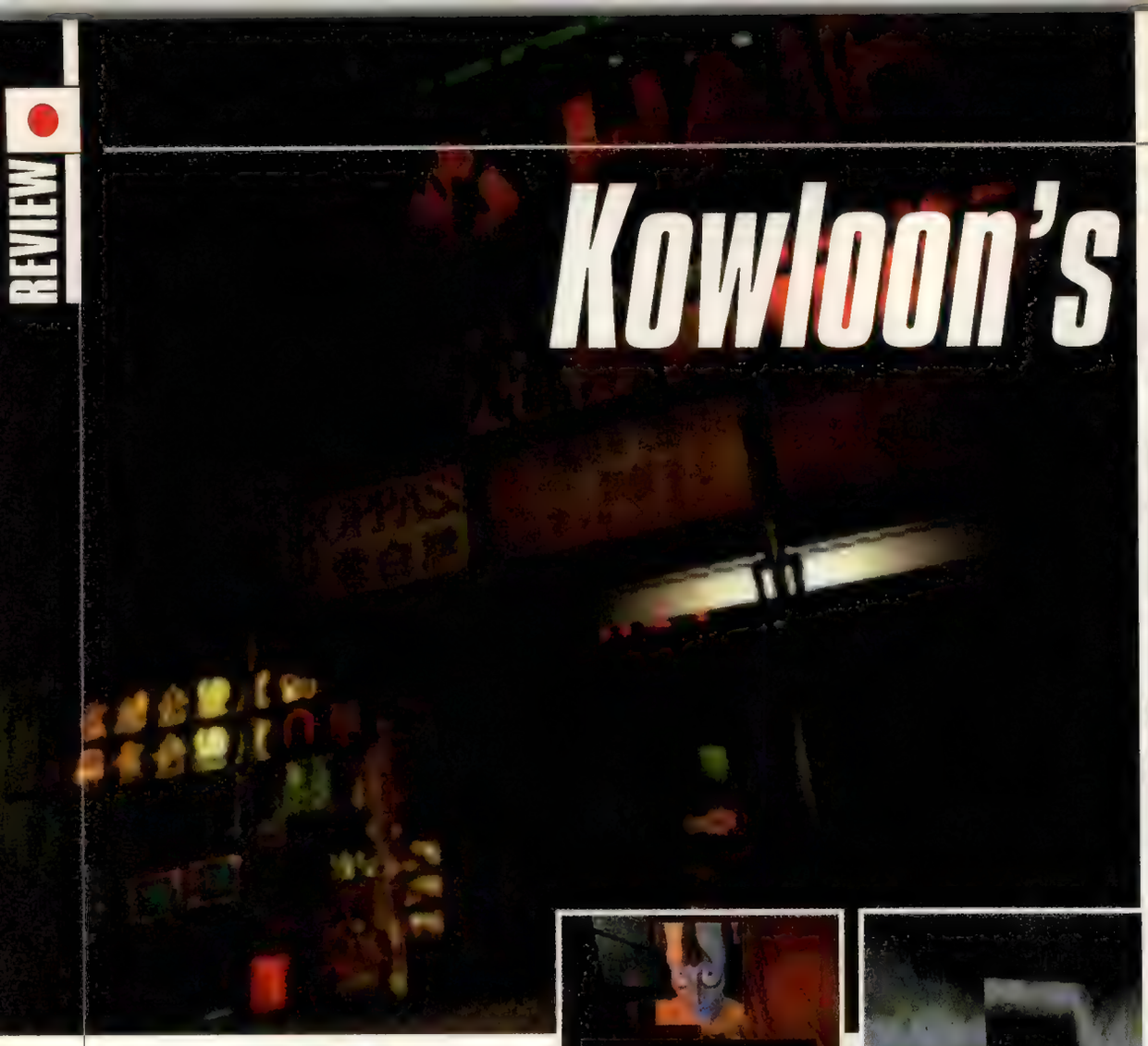
SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA TRAMITE POSTA O CORRIERE

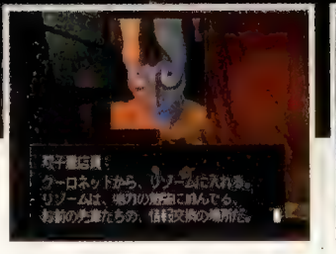
APPROVATO
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

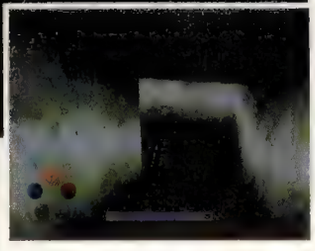
PSX
IMPORT
THE GREAT BATTLE 6 - FEDA 2 - DAKAR '97 - TOBAL 2 - VERDE SELVA
QUO VADIS - ALUNDRA - HASHIRIYA - FIGHTERS' IMPACT
PAL PAL PAL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO - TEST DRIVE OFF ROAD
VR RALLY - SOUL BLADE - CITY OF THE LOST CHILDREN - CARNAGE
HEART - WING OVER - LIFEFORCE TENKA - MONSTER TRUCK -
ROBOTRON X - AREA 51 - ATARI CLASSIC 1 - INT. POWER SOCCER '97
SPECIALS a L. 59.000
PROJECT OVERKILL - GALAXIAN 3 - DAVIS CUP TENNIS
STONE WALKERS - JUMPING FLASH 2 - 3D SHOOTING KIT - PO' ED
TITAN WARS - SKELETON WARRIOR - TWISTED METAL 2

DALL'ORIENTE MODELLINI - CARDS - CD MUSIC
FINAL FANTASY VII - HOKUTO NO KEN - GUNDAM - RANMA 1/2
ORANGE ROAD - EVANGELLION - CITY HUNTER - BRAGON BALL Z
INOLTRE ACCESSORI & TITOLI
SATURN - PC CD-ROM - NINTENDO 64 - GAME BOY
NES64 - SUPERNES - MEGADRIVE
DUE TITOLI PSX L. 119.000 TELEFONACI

Kowloon's Gate







In fase di sviluppo sin da prima del lancio di PlayStation, *Kowloon's Gate* rappresenta uno dei progetti più ambiziosi sviluppati per questa macchina. L'obiettivo del gruppo di sviluppatori riuniti quasi tre anni or sono da Sony era quello di creare un'avventura in *full motion video* che non sacrificasse giocabilità e interattività in favore della spettacolarità della grafica. Un'operazione tutt'altro che semplice, che avrebbe portato all'eliminazione del principale difetto di un discusso genere di giochi che non ha mai ottenuto ampi consensi tra il pubblico, soprattutto in occidente. Il risultato è una mastodontica opera contenuta in ben quattro CD, destinata a diventare il futuro termine di paragone per i titoli similari previsti per il futuro.

ECCO UNO DEI NUMEROSI TERMINALI DELLA KOWLOONET.

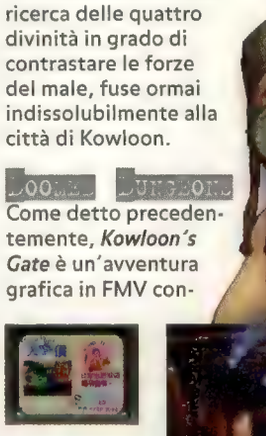
Titolo : KOWLOON'S GATE
Casa : SONY
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA

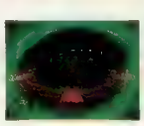
THE WALLED CITY

Maggio 1997. Hong Kong, Penisola di Kowloon. A pochi mesi dalla riunificazione con la Cina, l'atmosfera di paura ed esaltazione in cui vive la popolazione della colonia britannica viene improvvisamente turbata da un fatto straordinario. Il Castello di Kowloon, distrutto dalle forze dell'ordine nel 1993, riemerge improvvisamente dagli abissi. E' l'inizio di un incubo che la popolazione credeva di aver eliminato per sempre. L'ex-roccaforte della malavita orientale che per decenni ha resistito a ogni tentativo di sottomissione da parte dei governi cinesi ed inglesi è ora risorta, portando con sé schiere di demoni che hanno sconvolto il bilanciamento tra il bene ed il male. Come abile praticante dell'antica arte dello Feng Shui venite incaricati dai vostri maestri di riportare alla normalità il rapporto tra lo Yin e lo Yang e ricacciare il Castello di Kowloon nelle viscere infernali. Vi attende quindi una terrificante quanto bizzarra avventura alla ricerca delle quattro divinità in grado di contrastare le forze del male, fuse ormai indissolubilmente alla città di Kowloon.

LOOK... LISTEN...

Come detto precedentemente, *Kowloon's Gate* è un'avventura grafica in FMV concettualmente simile a titoli come *D* o *Dokioki*, in cui ad ogni azione nell'area di gioco corrisponde una sequenza in *full motion video* che vi illustra cosa state compiendo. L'interazione con i personaggi presenti nel gioco avviene semplicemente premendo il pulsante di azione quando si è posti di fronte a loro, mentre l'utilizzo degli oggetti è possibile tramite un menu che funge anche da inventario. Come potete immaginare, una simile meccanica di gioco con-





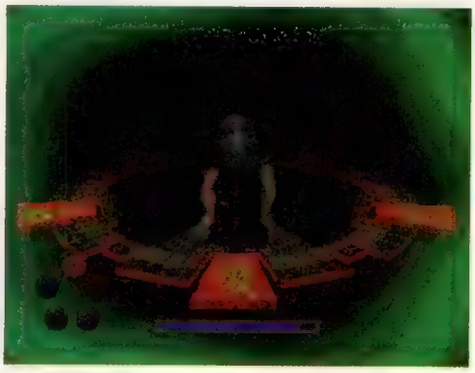
sente un'interattività piuttosto limitata, che nemmeno l'enorme mole di dati (quattro compact disc, poco meno di 2.6 GByte) può migliorare. Per questo motivo sono state introdotte alcune sezioni tridimensionali in tempo reale, consistenti in veri e propri *dungeon* dentro i quali si svolgono la maggior parte dei combattimenti. Questa fase è caratterizzata da un'area di gioco piuttosto scarna e piatta, in cui gli oggetti recuperabili sono rappresentati da un cristallo blu e dove nemici e personaggi sono visibili solo quando vi troverete nella locazione in cui sono situati. Chi teme di dover affrontare l'ennesimo gioco con frustranti attacchi casuali non si preoccupi: grazie ad un particolare oggetto in vostro possesso sin dall'inizio del gioco potrete infatti individuare la posizione del nemico cercando le aree intrise di energia negativa. Le zone "malvagie" si distinguono grazie a particolari effetti di luce che distorceranno lo schermo in maniera sempre più elevata man mano che vi avvicinerete al vostro bersaglio.
L'interfaccia di combattimento segue i toni esotici e bizzarri del gioco presentandosi come una tavola Feng Shui all'interno della quale si materializzano i demoni che vi attaccheranno. La battaglia avverrà interamente in tempo reale obbligandovi ad effettuare scelte repentine per subire il minor danno possibile. Le varie opzioni disponibili, rappresentati da tessere contrassegnate da ideogrammi, sono attuabili ruotando la suddetta tavola e comprendono l'utilizzo di oggetti dall'inventario, la fuga e due differenti tipi di attacco. Con il primo potrete tentare di sottrarre ai vostri aggressori l'elemento che li costituisce, azione che porterà alla morte dei vostri avversari consentendovi inoltre di assimilare nuove magie. Con il secondo utilizzerete gli incantesimi così acquisiti, colpendo i demoni con la magia composta dall'elemento opposto al loro.

[illegible]

Quando il Castello di Kowloon entrò nelle mani della malavita, venne trasformato in una vera e propria cittadina con tanto di negozi, fabbriche e ospedali. Non c'è quindi da stupirsi se nella rinata fortezza sia presente una complessa rete telematica i cui terminali, inseriti in contenitori simili a idranti o incassati nei muri, siano sparsi ovunque nell'area di gioco. Grazie alla Kowloonet potrete salvare o caricare la vostra posizione, oltre che accedere a svariati servizi come la posta elettronica, una linea di *chat* e un completo *data base* sul castello di Kowloon. Tramite la rete è inoltre possibile assumere delle guardie del corpo che ci accompagnino nell'esplorazione dei *dungeon*, la cui presenza è spesso essenziale per risolvere alcuni degli enigmi del gioco. Un ultimo servizio offerto dalla Kowloonet è un canale pubblicitario dove potrete sollazzarvi con alcuni spot pubblicitari in cantonese, dalla semplicità ed ingenuità squisitamente orientali. Per poter accedere alla rete è però necessaria una particolare tessera magnetica. Come potrete immaginare il suo recupero sarà il vostro obiettivo prioritario una volta entrati nel castello.

[illegible]

Senza alcun dubbio *Kowloon's Gate* è un titolo di gran lunga superiore ai giochi similari usciti finora. La qualità delle renderizzazzioni delle scene in FMV che lo compongono è di altissimo livello, il che bilancia la non eccelsa definizione dei filmati causata dall'elevato fattore di compressione *jpeg* utilizzato. Gli stretti e cupi vicoli di Kowloon sono stati ricreati con un dettaglio quasi maniacale, come è possibile verificare dalle foto presenti nello splendido manuale di gioco (brossurato e con copertina cartonata!). La storia è estremamente accattivante sia per la sua spiccata esoticità che per l'avvincente trama, tutt'altro che lineare, che essa offre. L'area di gioco è particolarmente vasta tanto da costringere chi non capisce nulla di giapponese a vagare per parecchio tempo in cerca del personaggio il cui supporto consenta di avanzare nel gioco. Ad amplificare all'ennesima potenza questi elementi si aggiunge un commento musicale dall'eccezionale qualità composto da brani orientaleggianti che ricordano vagamente *Akira* e *Ghost In The Shell*. Il punto debole del gioco resta, ahimé, il livello di interattività: sebbene il cospicuo spazio a disposizione ai programmatori per inserire sequenze in FMV adatte ad ogni situazione e l'introduzione della fase in *real time* abbiano sicuramente reso *Kowloon's Gate* superiore alla concorrenza, il basso livello d'interazione con l'ambiente di gioco può non soddisfare chi è abituato alle classiche avventure grafiche di tipo occidentale. Un kolossal multimediale quindi, destinato ai soli appassionati del genere. Gli altri potrebbero rimanerne delusi.



LE SEZIONI IN REAL TIME SONO PIUTTOSTO POVERE DI DETTAGLI.

LE CARATTERIZZAZIONI DEI PERSONAGGI SONO ALQUANTO SINGOLARI.

DIEGO

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD.

Commento ***Kowloon's Gate*** **è un prodotto di ottima fattura, curato sin nei minimi particolari, ma penalizzato da un basso livello d'interattività. Il pubblico occidentale, abituato ad avventure grafiche che offrono un'interazione con personaggi e fondali sicuramente più elevata, potrebbe quindi rifiutare un concept di questo tipo. In secondo luogo, i numerosi testi in giapponese impediscono di apprezzare la splendida storia a tutti coloro che non conoscono la lingua. Insomma, se vi erano piaciuti giochi come *D* e *Dokioki* allora l'acquisto è sicuramente consigliato, altrimenti fareste meglio a rivolgere la vostra attenzione verso titoli più classici come *Discworld* e *Broken Sword*.**

PRO...

- *Storia accattivante e ampia area di gioco*
- *Musiche e grafica su livelli eccellenti*

CONTRO...

- *La risoluzione dei filmati è mediocre*
- *Poca interattività con fondali e personaggi*

LA PAGELLA...

Grafica	**92**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**74**
Longevità	**78**
Originalità	**86**

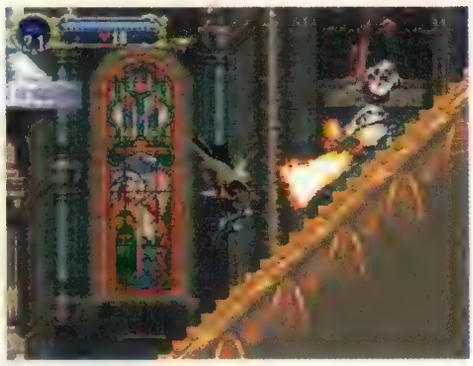
84

Castlevania X

Castlevania X è l'ultima incarnazione - la prima a trentadue bit - di una delle serie di maggior successo della storia dei videogiochi. Apparsa sulle più diffuse piattaforme ludiche (NES, ma anche SNES, Megadrive, PC-Engine, GameBoy, MSX2, per non parlare delle mediocri versioni per computer e di quelle limitate alle piattaforme disponibili solo in Giappone come lo storico FM-Towns o X68000), *Castlevania* non ha ancora finito di sorprendere i videogiocatori di ogni età, anche quelli che credevano di aver visto ormai tutto quello che c'era da vedere. Il capostipite, uscito su NES più di dieci anni fa, ha figliato seguiti più o meno grandi. Chiariamo subito che la versione PlayStation appartiene alla seconda categoria. Ma andiamo con ordine...

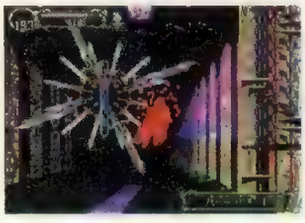
Una prima sorpresa si ha aprendo la confezione. Il gioco infatti è accompagnato da svariati extra che faranno la felicità dei collezionisti: un CD audio che raccoglie alcuni brani tratti dai soundtrack dei precedenti episodi, un agile libello di illustrazioni e un albo a fumetti realizzato da Ayami Kojima. Tutto questo ben di Dio è stato commercializzato in Giappone al prezzo "convenzionale" di 5.800 yen (circa 80.000 lire). Dubitiamo fortemente che questi bonus verranno riproposti insieme alla versione europea del gioco prevista per la fine di maggio.

L'avventura si apre con un flashback animato che ci riporta al finale di ***Dracula X*** (PC Engine Duo). Con un sottofondo musicale che crea un'atmosfera incredibile, il protagonista, Richter Belmont, si appresta ad affrontare il malvagio Dracula in carne e pixel. Lo scontro vede vittorioso il primo, anche grazie all'intervento della piccola Maria. Al termine del siparietto (in inglese, il resto del gioco - parlato e testo - è interamente giapponese) comincia il gioco vero e proprio. Il giocatore controlla Alucard, figlio mezzo sangue di Dracula e di un'umana. Abile cacciatore di vampiri, Alucard tenterà di porre fine - ancora una volta - alle azioni efferate del malvagio patrigno. La trama ricorda molto a quella dello splendido OAV *Vampire Hunter D*, col quale condivide il tema vampiresco.

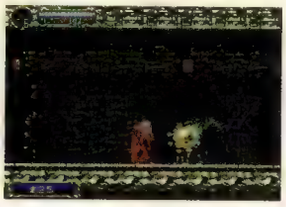
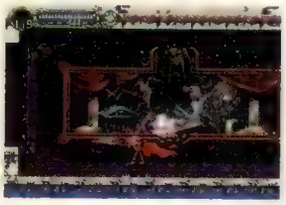


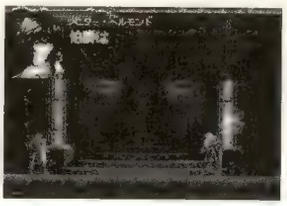
Ritorno alle origini

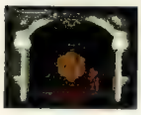
La struttura di ***Castlevania X*** è stata fortemente rinnovata rispetto agli ultimi episodi: l'ultima fatica Konami non è il classico *action game* bidimensionale, ma un'avventura articolata assimilabile al grande ***Super Metroid*** per Super NES. Ma l'innovazione si traduce anche in un ritorno alle origini della saga e precisamente al secondo episodio, ***Castlevania II: Simon's Quest*** (NES). Anche qui, infatti, anziché avere a che fare un certo numero di livelli rigorosamente separati, ci muoviamo in un unico vasto

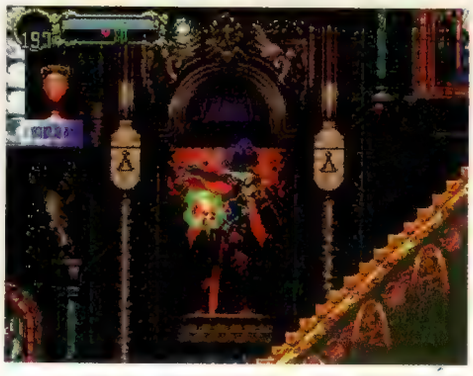


Titolo : **Castlevania X**
Casa : **Konami**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Azione/Avventura**

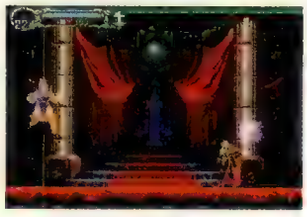
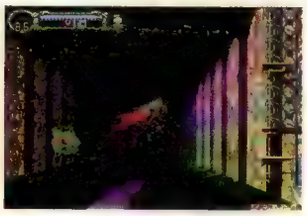



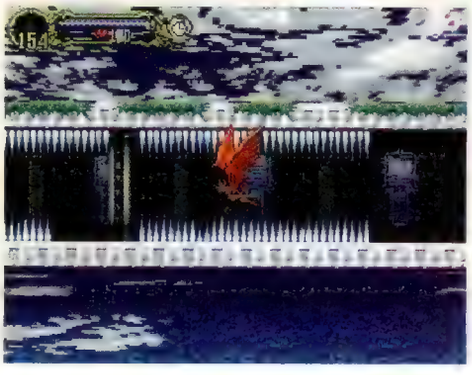


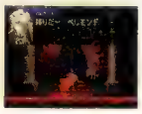


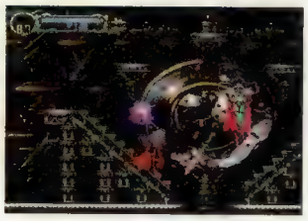


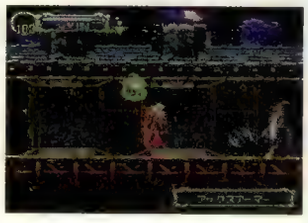
"scenario", il Castello di Dracula e dintorni. Le differenti locazioni sono interconnesse e bisogna percorrerle più volte alla ricerca di oggetti utili, armi, passaggi segreti nonché le preziose chiavi indispensabili per aprire le porte. Il recupero del passato (e in particolar modo del citato ***Castlevania 2***) si esplica anche nella presenza di variabili come forza, resistenza, bravura che possono aumentare man mano che si procede nell'avventura. L'elemento - tipico dei giochi di ruolo - era presente anche nel mitico ***Cadash*** taitiano, apparso in sala giochi nei primi anni ottanta e convertito esclusivamente per PC-Engine. Medesima struttura (vedi i personaggi che aumentavano il proprio livello man mano che uccidevano i nemici, negozi sparsi per i vari passaggi collegati tra loro), medesimo appeal. Tuttavia in ***Cadash*** prevaleva la componente d'azione mentre ***Castlevania X*** è un'avventura vera e propria. La struttura è quindi fortemente non lineare. Gli enigmi, relativamente semplici, costituiscono il piatto forte di ***Castlevania X***. Generalmente si tratta di azionare congegni particolari per far cadere una piattaforma o eliminare alcuni nemici. Non mancano occasionali dialoghi con alcuni personaggi, ma la struttura del gioco resta fortemente orientata ora all'azione, ora alla strategia. Alucard è in grado di mutare aspetto, trasformandosi in un pipistrello, un lupo oppure assumere forma gassosa per affrontare nemici particolari o raggiungere tratti inaccessibili. Il nostro alter ego può comprare armi nel negozio all'interno della libreria del castello e usare ogni sorta di oggetto come arma o sistema per superare







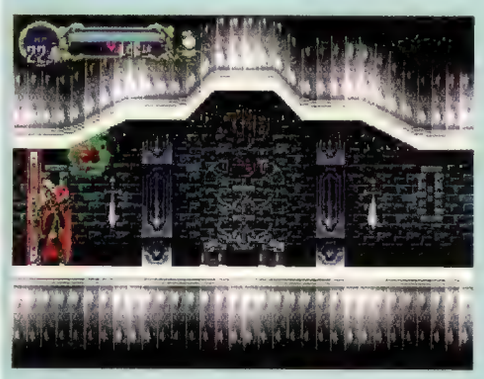


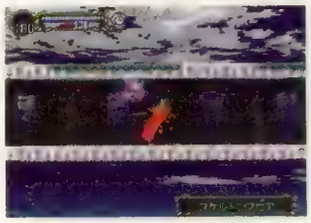
determinati ostacoli. La classica frusta lascia il posto a un'affilatissima spada e a uno scudo di legno particolarmente resistente. Inoltre, Alucard può impiegare oggetti particolari come croci boomerang, acqua benedetta e altro. A questi si aggiungono le varie magie, il cui uso è regolato. Un indicatore collocato sul margine superiore destro dello schermo segnala la quantità di energia mistica disponibile. Ogni volta che lanciamo un incantesimo, il livello si riduce temporaneamente, per poi risalire. Il processo di "ricarica" tuttavia richiede del tempo. Gli sprechi sono assolutamente da evitare. Sottolineiamo che gli incantesimi vengono eseguiti effettuando una sequenza di movimenti sul joypad che ricorda moltissimo le mosse speciali dei vari picchiaduro alla ***Street Fighter/Samurai Shodown***. L'effetto che ne scaturisce è identico: Alucard può lanciare palle di fuoco o teletrasportarsi dietro il nemico per poi colpirlo alle spalle, un po' come il Gouki di casa Capcom.

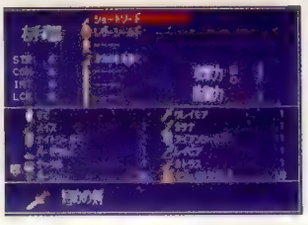
Design Eccezionale
L'ultima fatica Konami vanta uno dei design in assoluto

LADY BUG

Giocando a ***Castlevania X*** abbiamo incontrato un bug di serie "A", ovvero un errore di programmazione particolarmente grave. Sulle prime credevamo che si trattasse di un fenomeno localizzato alla nostra copia, ma il ripetersi dell'inconveniente su altre due, ci ha portato a credere che il bug - che provoca il congelamento del gioco - sia irrimediabilmente presente e diffuso. In sintesi: intorno al 40/50% dell'avventura procedete verso la torre dell'orologio (fate riferimento alla mappa).
Vi ritroverete in una stanza dove cadono delle piattaforme. Muovendovi verso sinistra (noterete una specie di saliscendi) incontrerete un guardiano simile a un corvo, che potrete uccidere facilmente usando le croci. Appare, a questo punto, una porta rossa. Entrateci e procedete verso sinistra (è un passaggio obbligato). Alla fine vi ritroverete a un bivio: a destra si trova un teletrasporto, a sinistra un corridoio.
Procedete verso questo tratto e in fondo dovrete affrontare un altro guardiano e quindi ancora a sinistra fino all'ultimo campanile. Raggiungete il fondo della stanza (il modo più sbrigativo e buttarsi) e dirigetevi a sinistra fino a raggiungere la scalinata.
Vi troverete di fronte a un secondo bivio: a sinistra c'è l'opzione di salvataggio, a destra un'altra porta rossa. Spalancando la porta rossa, PlayStation comincia a caricare alcuni dati dal CD. Dopo qualche secondo, l'azione riparte per bloccarsi improvvisamente. Le animazioni dello sfondo non si impiantano, ma il pad non risponde più ai comandi. Il personaggio principale non si muove minimamente e non è nemmeno possibile richiamare il menù.
Oggettivamente fastidioso. Il bug ci ha lasciato chiaramente di stucco: il problema comunque permane e possiamo solo sperare di non incontrarlo nelle versioni americana ed europea. Fortunatamente, è possibile percorrere itinerari alternativi per giungere alla soluzione del gioco. In ogni caso, abbiamo già segnalato il problema a Konami. Vi terremo aggiornati circa eventuali soluzioni al problema.



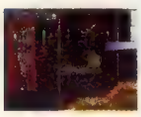


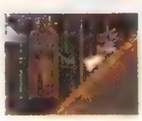


più suggestivi tra quelli visti finora su PlayStation. Tecnicamente parlando, i programmatori sono riusciti a sfruttare appieno le capacità della console ottenendo un eccellente titolo bidimensionale caratterizzato da soluzioni grafiche assolutamente splendide. Gli effetti di illuminazione sono ben fatti e l'artwork sorpassa largamente ogni altro titolo visto fino a oggi sul 32-bit Sony.

Le ambientazioni, tetre e suggestive, sono riccamente definite: vedi la luce che proviene dalle finestre nello stage della cattedrale sull'altare oppure l'incredibile fondale all'interno della biblioteca.

I nemici sono poi impressionanti, tra i migliori e sicuramente più originali mai realizzati in un videogioco (si veda come esempio il gigantesco spadaccino armato di due spade che, oltre a muoversi in maniera semplicemente incredibile, quando viene eliminato muore trafitto dalle sue stesse lame). L'atmosfera è al tempo stesso claustrofobica e coinvolgente: i colpi di scena si susseguono a ritmi serrati. Il confronto con gli avversari è sempre sorprendente. Il soundtrack gotico ripropone brani analoghi a quella della splendida versione PC Engine Duo e fa uso di strumenti come organi da chiesa e violini. Gli effetti sonori, ottimi, sono decisamente macabri, soprattutto in occasione della morte deil protagonista o dell'apparizione di un guardiano. Per quanto riguarda la cosmesi, non abbiamo nulla da rimproverare a Konami.

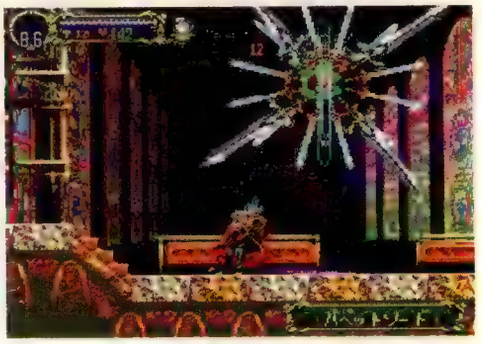


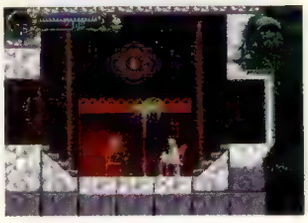


Concludendo...

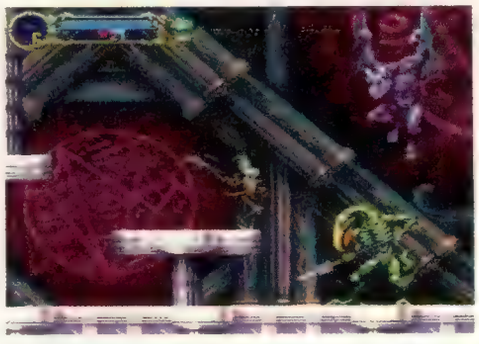
Un'ultima nota. *Castlevania X* può essere concluso in due modi diversi a seconda delle scelte del giocatore. Il primo, più facile e immediato da raggiungere, termina verso il 70% del totale, mentre il secondo è molto più impegnativo sia per la complessità degli enigmi sia per la tenacia degli avversari che si traduce in dieci ore aggiuntive. Se contiamo poi tutti i passaggi segreti e i particolari inseriti e da scoprire possiamo sicuramente dire che *Castlevania X* è sicuramente uno dei giochi più completi, longevi e, sicuramente, meglio realizzati degli ultimi anni. Konami si riscatta alla grande dopo una serie di prodotti mediocri. La divisione nipponica, a differenza di quella americana, non ha perso lo smalto dei vecchi tempi. Molti credevano che dopo la rottura avvenuta nel '92 con Treasure (il team che aveva dato i natali a *Castlevania*) la serie fosse ormai destinata a un lento ma inesorabile declino qualitativo. Non è stato cosi, fortunatamente: *Castlevania X* per Sony PlayStation è un capolavoro assoluto.

BIO MASSA





L'originale Castlevania era stato creato da un team oggi leggendario (e indipendente), Treasure, responsabile anche di Contra.



Commento **Un'esperienza videoludica assolutamente indimenticabile. *Castlevania X* rappresenta la summa di una serie immortale. Ultimo episodio bidimensionale - Konami ha presentato a Tokyo una versione in 3D per Nintendo 64, imminente quindi il passaggio poligonale - *Castlevania X* rappresenta un eccellente investimento per tutti gli estimatori di un genere che sta a cavallo tra l'avventura pura, l'RPG e l'azione (in questo ordine). Se si eccettua la presenza di testo in giapponese, l'unico vero problema rimane il bug incontrato a metà dell'avventura.**

Pro...

- *Realizzazione tecnica incredibile*
- *Vasto e pieno di tensione*

Contro...

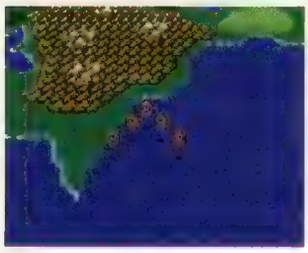
- *Caricamenti frequenti*
- *Un bug piuttosto grave*

La Pagella...

Grafica	**94**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**92**
Longevità	**91**
Originalità	**92**

93

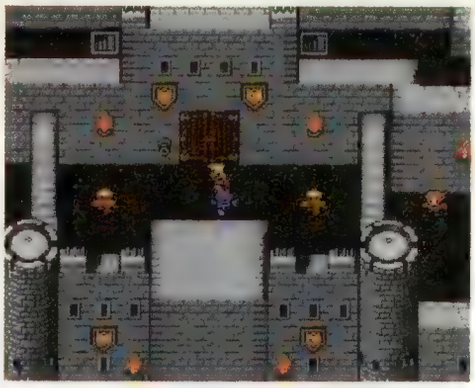
Final Fantasy IV

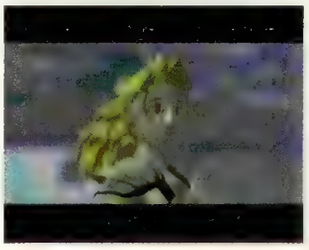


Cavalcando il successo ottenuto da *Final Fantasy VII*, Square ha deciso di contribuire al discusso genere del *retrogaming* riproponendo per PlayStation i vecchi episodi della popolare saga fantastica senza modificare in alcun modo il loro aspetto originale. Ora, se per il genere arcade la richiesta è più che mai elevata, l'idea di commercializzare giochi di ruolo i cui segreti sono stati sviscerati da milioni di fan in tutto il mondo ormai da tempo potrebbe apparire quantomeno azzardata. Gli RPG non hanno la stessa longevità di un puzzle game e nemmeno di uno sparatutto; solitamente una volta terminati vengono riposti negli scaffali della propria collezione. Spesso finiscono direttamente nel mercato dell'usato. I giochi costano parecchio e l'acquisto di nuovi titoli è finanziato direttamente dalla vendita dei "vecchi". Quello di Squaresoft è dunque un progetto destinato al fallimento? Non ce la sentiamo di pronunciarci negativamente e motiveremo la nostra posizione nei prossimi paragrafi, senza tuttavia lesinare qualche critica.

Una Storia Vecchia

La scelta di Square di iniziare la conversione dell'intera serie di *Final Fantasy* dal quarto episodio della saga non è sicuramente casuale. Esso infatti costituisce l'anello di congiunzione tra gli RPG pensati per le macchine a 8-bit ed i giochi di ruolo sviluppati per le console a 16-bit, presentando quindi caratteristiche vicine ad entrambe le generazioni. In questo modo è possibile cogliere con relativa precisione come il mercato risponderà ad eventuali conversioni dei giochi appartenenti alle due epoche. *Final Fantasy IV* è inoltre il gioco di ruolo che ha avuto il pregio di rivoluzionare il genere offrendo una storia adulta e coinvolgente in sostituzione della classica favoletta per bambini che caratterizzava i GDR giapponesi dell'epoca, soprattutto quelli di scuola nintendiana. Non dimentichiamo inoltre l'introduzione dell'*Active Battle System* che permise l'inserimento dei combattimenti in tempo reale, rendendo di colpo obsoleti i classici sistemi di combattimento a turni utilizzati fino ad allora (leggi *Dragon Quest*, vedi **Cogito Ergo Sony**). Un'innovazione importante - per i tempi - consisteva nella possibilità di modificare alcuni parametri come il colore delle finestre di gioco, la velocità dei combattimenti, l'organizzazione degli oggetti e così via. Era inoltre possibile assegnare il controllo dei personaggi (cinque in totale) a due differenti pad, permettendo così il gioco cooperativo simultaneo. Per il resto, *Final Fantasy IV* rimane il classico RPG di scuola giapponese, con i suoi attacchi casuali, la visuale a "a volo d'uccello" e le sue tonnellate d'incantesimi, armi ed oggetti. A distanza di sei anni dall'introduzione di *Final Fantasy IV* sul mercato, possiamo indossare nuovamente i panni virtuali di Cecil, un guerriero del casato di Barron e vivere con lui un'avventura epica.





Le intro in FMV sono una delle poche aggiunte rispetto alla versione originale a 16-bit.

Conclusioni

Considerando che la versione originale occupava 8 Megabit (leggi 1 MegaByte) laddove oggi il supporto ottico assicura 650 MByte, avremmo preferito un remake in grande stile (grafica ridisegnata, soluzioni estetiche aggiornate alle potenzialità della macchina etc.) anziché una pedissequa trasposizione. *Final Fantasy IV* resta un RPG dal cuore moderno ma dall'aspetto antico, quindi in grado di avvicinarsi ai gusti delle vecchie generazioni in cerca di una spartana genuinità non riscontrabile nei giochi odierni, ma anche adatto a chi vuole scoprire o riscoprire una delle saghe di giochi di ruolo più popolari della storia videoludica. A chi possiede questo gioco in versione 16-bit o più semplicemente considera il *retrogaming* un inutile sperpero di denaro non rimane che dedicarsi a *Final Fantasy VII*, in attesa delle altre numerose produzioni dell'instancabile Square (*Final Fantasy Tactics* e *Saga Frontier* in testa).

DIEGO

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Commento **La versione PlayStation di *Final Fantasy IV* conserva le caratteristiche principali del gioco originale su cartuccia. In aggiunta, offre alcune sequenze in CG inedite (iniziali e finali) accompagnate da nuovi brani di Nobuo Uematsu e l'innovativa possibilità di salvare la propria posizione non solo su *memory card*, ma anche temporaneamente nella memoria RAM di PlayStation. Queste novità non sono comunque sufficienti a giustificare l'acquisto per chi lo ha già terminato nella sua versione a 16-bit in quanto meccanica di gioco e storia sono rimaste invariate. Acquisto obbligato invece a chi si è avvicinato per la prima volta alla saga di *Final Fantasy* con il settimo episodio e vuole scoprire l'evoluzione che ha portato alla nascita dell'RPG definitivo.**

Titolo : Final Fantasy IV
Casa : Square
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

Pro...
- *Filmati in FMV inediti e salvataggi su RAM*
- *Storia avvincente se non la conoscete già*

Contro...
- *Menu e dialoghi sono in giapponese*
- *Grafica spartana per gli standard odierni*

La Pagella...

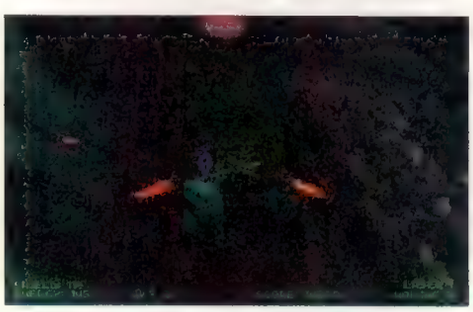
Grafica : **75**
Sonoro : **82**
Giocabilità : **72**
Longevità : **78**
Originalità : **80**

78

Descent 2

Dopo una pausa durata mesi torna *Descent*, un titolo che con la sua azione frenetica e un elevato grado di distruzione ha fatto la felicità di parecchi giocatori amanti delle forti emozioni. Per tutti coloro che fossero stati in vacanza su Marte in questi ultimi mesi, ricordiamo che *Descent* non è altro che un clone di *Doom* che presenta, rispetto al titolo targato id una novità sostanziale, ovvero l'uso delle tre dimensioni. Ai comandi di un minuscolo aviogetto vi troverete a sfrecciare attraverso un'interminabile serie di miniere battagliando contro orde di robot alieni e operai impazziti che, dopo aver saltato cinque pause pranzo, hanno deciso di impadronirsi del più importante complesso minerario terrestre prendendo insieme a loro un discreto numero di ostaggi.

IL PROCESSO DI "PCIZZAZIONE" DELLE CONSOLE PROCEDE ORMAI INARRESTABILE...



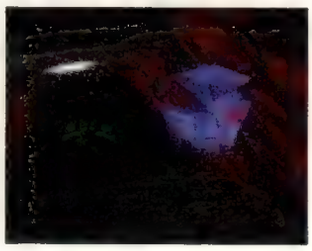
Titolo : DESCENT 2
Casa : INTERPLAY
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO

Come già detto in precedenza, a differenza di *Doom*, in *Descent* in passaggi non si snoderanno solo a destra e a sinistra, ma andranno anche in alto e in basso rendendo le miniere veri e propri dedali ricchi di tunnel incredibilmente intricati. Oltre a ciò *Descent* offre una buona varietà di missioni che renderanno il nostro lavoro sicuramente molto movimentato.
All'inizio si andrà sul soft; ci saranno i consueti ostaggi da salvare e le solite chiavi da raccogliere che ci consentiranno di raggiungere il reattore celato all'interno di ogni livello. Distruggendo questo simpatico gingillo daremo il via a una reazione a catena che spazzerà via l'intera area del complesso lasciandoci così pochissimi secondi di tempo per raggiungere sani e salvi l'uscita. E' questa combinazione di elementi che aveva reso *Descent* un *hit* nella sua prima apparizione su PS-X: ora però ci troviamo di fronte allaseconda versione di questo game che speriamo caldamente abbia qualcosa in più da offrire dei soliti livelli rifatti e una veste grafica leggermente migliorata. In fondo non ci pare che sia chiedere troppo!

BOMB THE BASS

Le prime sensazioni che si registrano all'inizio gioco non sono, ahimé, molto positive. Nonostante il tempo

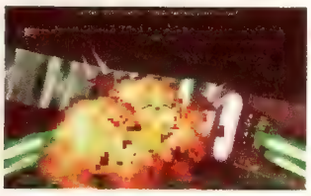
trascorso infatti *Descent 2* appare molto simile all'originale con una veste grafica ritoccata solo in qualche minimo dettaglio. Questo è un problema perché mentre il primo episodio vantava una realizzazione tecnica più che adeguata al suo tempo, ora, a distanza di quasi un anno da quei fatidici giorni, il tutto risulta un po' datato.
Figuratevi che sono ancora presenti persino quelle dannatissime bande nere orizzontali che impestavano il titolo originale e che danno al gioco l'aspetto tipico di tutti i game che girano in PAL facendovi quasi credere che il vostro povero Mivar sia improvvisamente impazzito, facendo partire per conto suo il Wide Screen. Anche i vari mezzi nemici risultano eccessivamente semplici (anche se ora sono caratterizzati da un set più ampio di animazioni), mentre i vari effetti di luce sono semplicemente superbi. A parte ciò i rallentamenti erano e rimangono il vero problema di questo gioco. Il primo *Descent* soffriva infatti di una certa scattosità che colpiva il titolo quando l'azione diventava particolarmente concitata e, purtroppo, anche questo sequel continua in questa non piacevole tradizione. Così sembrerebbe proprio che i vecchi problemi non siano stati minimamente risolti, ma almeno si spera che i programmatori abbiano aggiunto qualcosa di nuovo. Beh, tanto per cominciare i mezzi nemici sono stati tutti ridisegnati. I modelli base sono stati rimpiazzati con una serie di nuovi mech estrema-

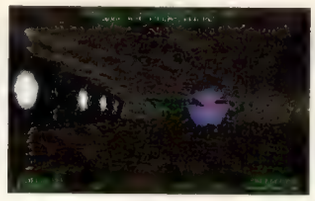


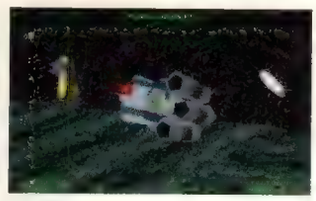
mente eterogenei e presenti in gran numero. Inizialmente potranno apparirvi abbastanza stupidi - lanciandosi verso di voi incuranti dei vostri colpi - ma, con il progredire del gioco, il loro spirito di autoconservazione si farà sempre più forte. Quelli che prima erano solo lenti e inoffensivi cannoni si trasformeranno in vere e proprie stazioni di fuoco, i missili a ricerca diventeranno mortalmente precisi e l'abilità dei vari mezzi di schivare i vostri colpi si farà davvero preoccupante. In condizioni simili potrebbe essere una grande tentazione mettersi a correre attraverso una stanza con il vostro cannone spianato pensando di poter eliminare qualsiasi cosa vi si pari davanti in modo rapido e preciso e, nei primi livelli, la cosa potrebbe anche funzionare. Tuttavia, dopo aver sorpassato un paio di schemi, vi renderete conto che si tratta solo di una tecnica di corto respiro che, impiegata nei livelli più avanzati, non farà altro che accelerare in modo considerevole il vostro viaggio verso il Game Over. Fortunatamente, come nel vecchio ***Descent***, anche in questo sequel avremo a disposizione un vasto arsenale composto da ben 8 diversi tipi di armi alle quali si andranno poi ad aggiungere i consueti gadget recupera-vita.

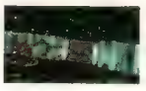
Le tre facce della morte

La natura 3D della varie arene rende inutile in ***Descent*** l'utilizzo di una mappa standard. Per ovviare a questo inconveniente i programmatori hanno pensato bene di sostituire la classica piantina con un reticolo in *wire frame* che vi mostreràtutte le zone che avrete già esplorato e che potrà essere richiamato sullo schermo in qualsiasi momento. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, questo sistema risulterà effettivamente efficace solo nei primi livelli perché, con il progredire del gioco, le varie mappe si trasformeranno in un indistricabile ammasso di linee e segmenti di difficilissima lettura. Per ovviare a questi "piccoli" problemi di navigazione, ***Descent 2*** offre al giocatore un nuovo sistema che ci consentirà di individuare i nostri bersagli del cuore. Questo sarà costituito da un droide chiamato *Guidebot* che si troverà intrappolato all'interno di una stanza presente in ogni livello. Una volta che lo avrete liberato il pischello comincerà ad agire come un segugio puntando qualsiasi cosa gli indichiate. Tutto quello che dovrete fare non sarà altro che selezionare il vostro obiettivo dal menù e il Guidebot si metterà immediatamente alla caccia, mentre voi dovrete semplicemente limitarvi a seguirlo. Il tutto potrà anche portare a spiacevoli inconvenienti quali, per esempio, venire condotti all'interno di una stanza piena di robot tuttavia, prestando un po' di attenzione alla locazione nella quale vi state dirigendo, dovreste riuscire a risolvere anche questi "piccoli" contrattempi. Per rendere le cose ancora più semplici potrete inoltre depositare una serie di radiofari che, così come le bricioline di Pollicino, potranno essere impiegate per delimitare le aree di una certa importanza.







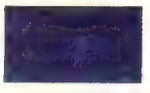


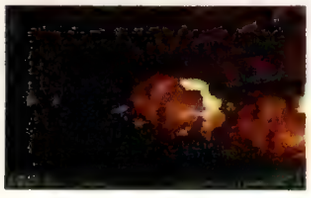
Il Light Sourcing in Descent 2 è utilizzato davvero alla grande, ma per il resto il titolo Interplay lascia un po' con l'amaro in bocca...

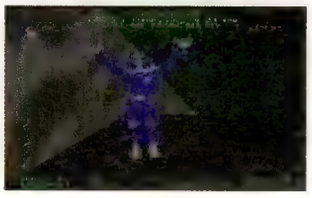
Sequel o Mission Disk?

Descent 2 non è sicuramente un radicale cambiamento rispetto all'originale. Tutti i problemi tecnici quali le bande e lo scrolling scattoso sono ancora presenti e anche la grafica, se si esclude un mero maquillage ai robot, non è cambiata più di tanto. La giocabilità è più che buona grazie alla velocità dei vari scontri, scontri che si trasformano in frenetiche corse verso l'uscita nel disperato tentativo di non venire atomizzati insieme a tutto il livello. Le armi e i vari equipaggiamenti sono stati ben studiati, mentre sia i livelli che i robot risultano impegnativi come quelli dell'originale, se non di più. Tuttavia la mancanza di un qualsiasi reale miglioramento o cambiamento a livello di struttura e di realizzazione rendono questo prodotto poco più di un *mission disk* e non un nuovo e scintillate game. Ovviamente questo "piccolo" inconveniente non potrà certo fermare tutti gli appassionati di questo titolo dall'accaparrarsi anche questa fatica targata Interplay anche se, a dir la verità, di fatica qui io ne vedo davvero poca!

SHOGUN







Commento ***Descent 2*** **è un titolo sicuramente giocabile che presenta però una serie di difetti abbastanza evidenti. Tanto per cominciare la scrolling non è molto veloce, la grafica non raggiunge gli standard di titoli quali *Tunnel B1* o *WipEout XL* e le bande nere sullo schermo ricordano tanto il caro e buon vecchio ST. Certo, ci sono un sacco di nuove armi e nemici da blastare, ma il tutto sa ampiamente di già visto, il che va a pesare sulla longevità del prodotto. L'opzione link aiuta a risollevare non poco le sorti in questo campo, ma rimane comunque chiaro che questo *Descent 2* sia un titolo troppo simile all'originale, rispetto al quale non offre alcuna novità sostanziale.**

Pro...

- *Ottima opzione link*
- *Buona varietà di armi e nemici*

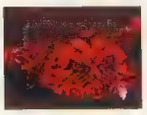
Contro...

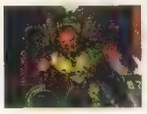
- *Tecnicamente migliorabile*
- *Identico al suo predecessore*

La Pagella...

Grafica	**72**
Sonoro	**72**
Giocabilità	**77**
Longevità	**78**
Originalità	**40**

75



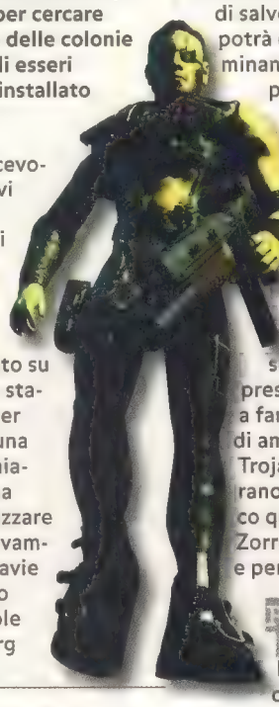


LA GRAFICA DI **LIFEFORCE TENKA** *È DAVVERO MASSICCIA, MA NON PERDETE TROPPO TEMPO AD AMMIRARLA O FARETE UNA BRUTTA FINE.*

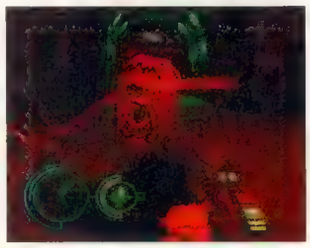
Lifeforce Tenka

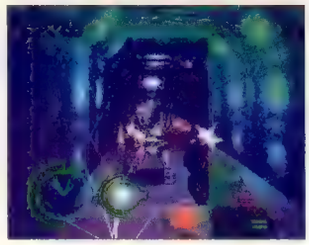
Dopo una gestazione durata mesi è finalmente tra noi l'ultimo lavoro di casa Psygnosis. Si tratta dell'ennesimo clone di *Doom* che però differisce dai suoi esimi colleghi per la presenza di alcuni interessanti elementi quali, ad esempio, l'impiego di personaggi poligonali al posto dei soliti nemici in bitmap. Come tutti gli *shooter* in prima persona, anche *LifeForce Tenka* abbisogna di una flebile trama che ora andrì tosto ad enunciarvi. L'anno è il 2999 (secolo più, secolo meno) e in questa data la Terra è ormai ridotta a un ammasso di macerie fumanti. L'unica possibilità per sfuggire a una vita di stenti è quella di abbandonare il nostro piccolo pianeta per cercare rifugio su una delle colonie spaziali che gli esseri umani hanno installato qua e là per il cosmo.

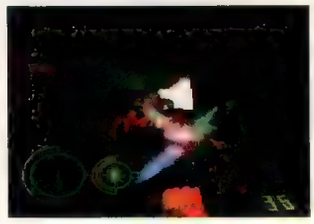
In questa piacevole situazione vi troverete a vestire i panni di Joseph B. Tenka, un povero ragazzo appena arrivato su una di queste stazioni giusto per scoprire che una compagnia chiamata Trojan ha deciso di utilizzare i coloni dell'avamposto come cavie da laboratorio trasformandole in letali cyborg da guerra. La situazione è critica, tuttavia la fortuna non vi ha totalmente abbandonato. Esiste ancora una possibilità di salvezza, salvezza che potrà essere raggiunta eliminando tutti i soldati presenti all'interno della base. Fatto ciò non vi resterà altro che dirigervi verso l'ufficio del capoccia di turno, prenderlo per un orecchio e quindi percuoterlo con un badile: verrete così nominati seduta stante vicepresidente ed entrerete a far parte del consiglio di amministrazione della Trojan nelle cui fila operano personaggi di spicco quali il mago Zurlì, Zorro, il sig. Bonaventura e persino il cane Cirpo!



Fin dai primi istanti di gioco appariranno chiari i vantaggi legati all'uso dei poligoni. Infatti, a differenza dei consueti sprite blocchettosi che popolano gli altri giochi di questo genere, in *Tenka* i vari nemici risulteranno molto più massicci, definiti e privi di qualsiasi effetto di spixellamento, ma non è finita qui. I vari cyborg saranno inoltre dotati di un ricchissimo set di animazioni molto fluide e realistiche che vi permetteranno addirittura di massacrare i vostri avversari facendo saltare in aria anche singole parti dei loro corpi. Per quel che riguarda invece i livelli questi sono discretamente intricati, caratterizzati da una grande varietà di







corridoi che vi condurranno lungo ripide discese, lunghissime scale e attraverso enormi stanzoni. I *briefing* che precedono le varie missioni, così come il gioco stesso, sono permeati di uno stile tipicamente cyberpunk con il nostro eroe intento a parlare con Zenit - il piccolo ma potente computer che si trova all'interno del suo cranio - grazie al quale potremo individuare gli obiettivi che ci attendono all'interno di ogni livello. Questi andranno dalla semplice ricerca dell'uscita, alla distruzione di generatori di energia fino al sabotaggio di computer. Ogni missione sarà sempre caratterizzata da tre costanti: l'esplorazione, la ricerca di oggetti e, ovviamente, i nemici che faranno di tutto per impedirci di raggiungere la nostra agognata promozione!

Titolo : **LIFEFORCE TENKA**
Casa : **PSYGNOSIS**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori: **1**
Genere : **SPARATUTTO**

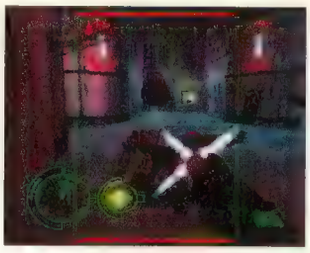
Mi piaccia il pieno...

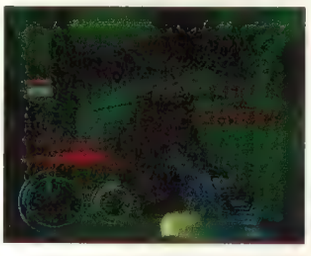
Invece di avere a disposizione un vasto arsenale di armi, in *Tenka* il nostro baldo eroe sarà munito di un unico, semplice fucile. Questo potrà essere upgradato consentendoci così di sparare una vasta serie di proiettili, laser, missili e altre amenità di questo genere. Oltre a ciò saranno anche presenti una serie di ritrovati all'avanguardia quali: un eccezionale sistema di puntamento laser "stile *Predator*", un utilissimo schermo radar (grazie al quale potrete farvi un'idea più o meno precisa dell'ubicazione dei vari nemici) e una discreta selezione di granate. Ovviamente sarà presente anche un utilissimo scudo di energia che vi proteggerà da tutti gli attacchi nemici lampeggiando in maniera impressionante ogni volta che verrete raggiunti da un colpo. Nel complesso il nostro fighter si ritroverà armato con un'invidiabile serie di giocattoli ma, anche così, la nostra impresa sarà tutt'altro che facile e questo sia per il gran numero di nemici sia per la grande estensione della maggior parte dei livelli.

Ti vedo, non ti vedo...

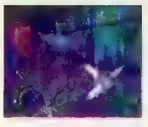
Purtroppo, nonostante gli aspetti elencati finora siano sicuramente positivi, bisogna, ahimé, constatare che anche *Tenka* presenta una serie di inconvenienti. Tanto per cominciare il gioco è scuro, troppo scuro: è così scuro che sarete costretti ad abbassare le tapparelle per riuscire a vedere dove cavolo sono i nemici o dove si trovano le varie porte e sono sicuro che parecchi di voi pomperanno al massimo la luminosità del televisore o del monitor nel disperato tentativo di individuare le zone da cui provengono i colpi. Un altro aspetto poco soddisfacente è costituito poi dalla velocità, una qualità che può segnare il successo o la disfatta di titoli di questo genere. In questo caso il nostro uomo, il caro Tenka, non si dimostra certo un fulmine di guerra e, anche tenendo il pulsante della corsa pigiato a manetta, i suoi movimenti risultano comunque troppo lenti. Semplicemente terrificante è poi la velocità con la quale il nostro baldo eroe muove in su e in giù la testa tanto da sembrare, più che un prode fighter, un poveraccio appena tamponato ad un incrocio. Tutto ciò risulta ancora più assurdo se si considera che la generale lentezza del nostro personaggio non è assolutamente legata alla velocità del gioco. I Bionoidi infatti si muovono per lo schermo molto rapidamente, balzando da una parte all'altra dei corridoi mentre voi, in preda ad un attacco di artrite reumatoide, cercate di prendere la mira per fargli saltare le cervella. Un altro elemento che contribuisce a rendere il gioco ancora più frustrante è la totale assenza di una mappa degna di questo nome. Infatti, anche se potrete lasciare dei radio-fari per segnalare le locazioni che avete già visitato, nei livelli più avanzati vi capiterà spesso di tornare sui vostri passi a causa dei lunghi corridoi pieni di stanze a scorciatoie assortite. A tutto ciò aggiungete un sistema di controllo che non consente di centrare automaticamente la visuale dopo aver guardato in alto o in basso e capirete bene come un titolo potenzialmente massivo possa venire limitato da una serie di elementi che non vanno ad intaccare solo la parte tecnica, ma vanno a minare anche la giocabilità dell'intero prodotto. Il fatto che molto spesso il nostro eroe venga ammazzato non per un nostro errore o per l'intelligenza dei nemici, ma a causa del sistema di controllo macchinoso e della sua lentezza rende *Tenka* piuttosto noioso accorciandone in maniera più che sensibile la longevità. Se non fosse stato per questi difetti *Lifeforce Tenka* sarebbe stato un vero e proprio must, un titolo unico, come non se ne vedevano da parecchio tempo. Così com'è invece si tratta dell'ennesimo shoot 'em up in prima persona, con una buona veste grafica, una grossa varietà di livelli, ma anche con una struttura e una meccanica di gioco limitate da una serie di difetti non proprio trascurabili e che, di fatto, rendono questo ultimo game targato Psygnosis un titolo discreto ma nulla più.

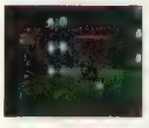
SHOGUN

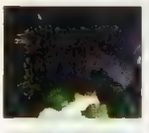


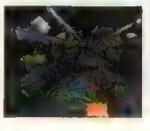


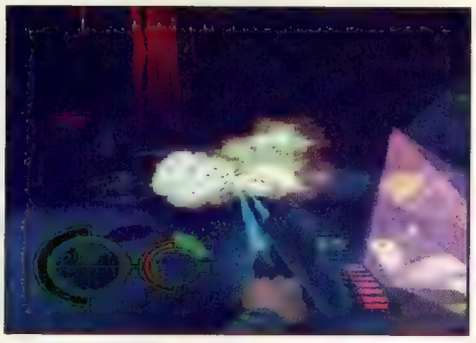
La scelta di Psygnosis di utilizzare poligoni invece dei soliti sprite vi permetterà di far saltare alcune parti del corpo dei nemici prima di farli fuori definitivamente, come si può vedere dalle foto a sinistra.

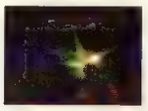


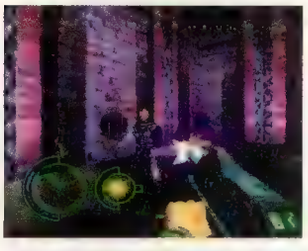


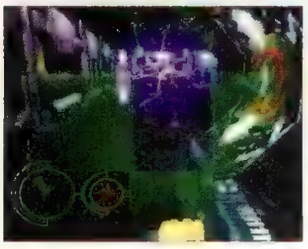












Commento ***Lifeforce Tenka*** **è sicuramente un solido trampolino di lancio per i guys della Psygnosis impegnati nel tentativo di realizzare un buon clone di *Doom*. La grafica è molto curata e i vari nemici vi daranno un sacco da fare mentre vi addentrerete lungo i livelli. Sfortunatamente i problemi legati al sistema di controllo e la cronica mancanza di velocità del nostro povero omino fanno crollare il punteggio di questo titolo che, alla fine della fiera, si rivela semplicemente discreto. E' davvero un peccato perché tutti i difetti che affliggono questo *Tenka* sembrerebbero legati, non a problemi di programmazione, quanto alla struttura vera e propria del gioco il che, se da un lato ci lascia con l'amaro in bocca per l'occasione sprecata, dall'altro ci fa ben sperare per i titoli futuri realizzati dalla casa di Liverpool.**

Pro...

- *Grande varietà di armi e nemici*
- *Realizzazione tecnica degna di nota*

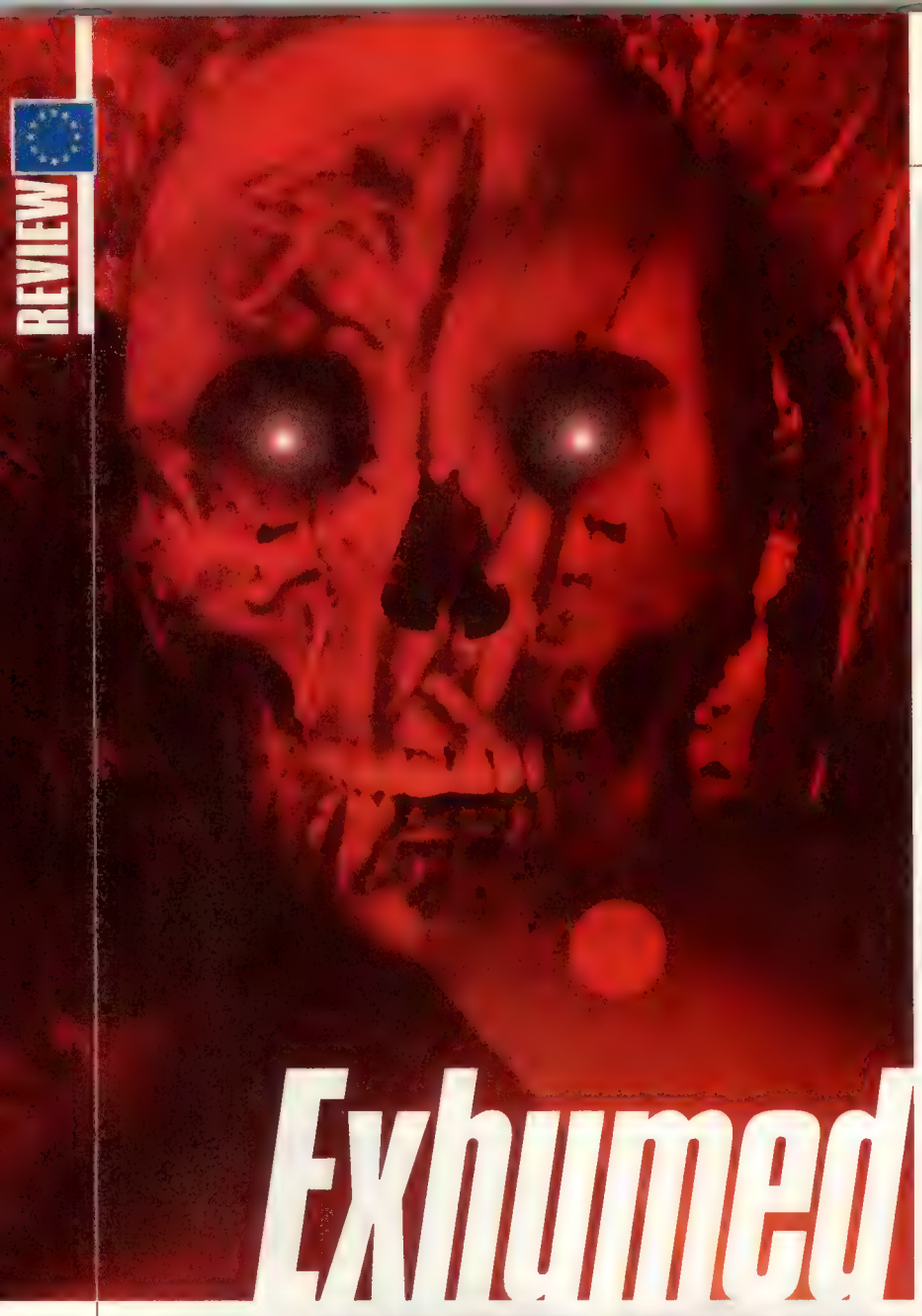
Contro...

- *Personaggio principale troppo lento*
- *Sistema di controllo non impeccabile*

La pagella...

Grafica : **73**
Sonoro : **81**
Giocabilità : **70**
Longevità : **74**
Originalità : **63**

71

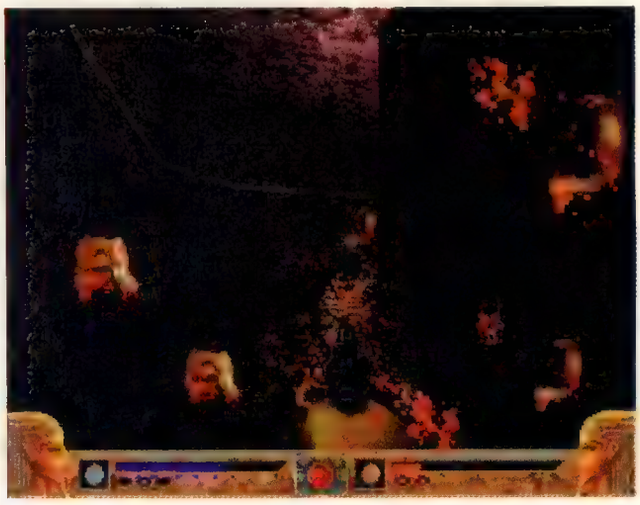


Exhumed

Se volete avanzare nel corso del gioco dovrete imparare a masterizzare appieno tutte le armi, specie le Amun Bombs.

La storia della popolazione dell'antico Egitto è, al pari di quella di molti altri ex-abitanti del nostro pianeta, estremamente ricca e intrigante. Purtroppo molti cimeli lasciati dalla dinastia del figlio del Sole sono stati trafugati nell'età vittoriana da pingui gruppi di razziatori di tombe che, di fatto, hanno risparmiato solo le mummie e le opere d'arte che giacevano all'interno di camere segrete. Grazie al cielo le piramidi ci sono ancora e, anche se ormai non sono più le lussuose "ville" di un tempo, sorge ancora spontaneo chiedersi come cavolo questi prodi siano riusciti a costruire quegli enormi solidi che tante volte hanno fatto la loro comparsa nelle nostre tavole di disegno tecnico.
Si è dato così il via a una serie di discussioni, ricerche e vere e proprie investigazioni alla *X-Files*, dando credito a tutte le credenze, comprese quelle che vorrebbero come appaltatori di questi enormi ammassi di roccia i nostri cari Ufo.
Detto ciò, mai vorremmo che il qui presente *Exhumed* fosse scambiato da qualche ignaro lettore per una sorta di titolo educativo... Si tratta invece di un frenetico shoot 'em up in prima persona, ambientato all'ombra delle piramidi nel quale noi, un prode soldatino, dovremo riuscire ad avere ragione della consueta orde di creature demoniche provenienti, tanto per cambiare, da un'altra galassia.

Titolo : **Exhumed**
Casa : **Bmg**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Sparatutto**

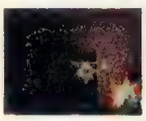


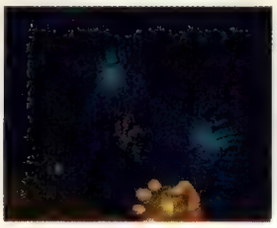
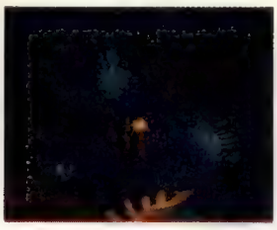
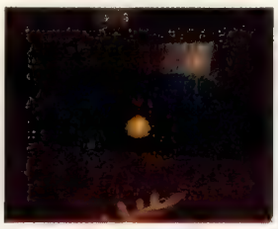
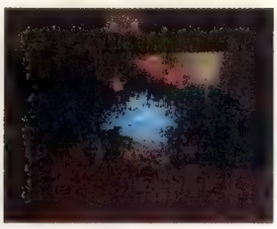
Scava qui!

Iniziamo con l'ambientare la scena. Un povero ed esausto abitante di un piccolo villaggio di nome Karnak è stato trovato a vagare nel deserto come uno zombie, a miglia di distanza dalla sua città e, pochi istanti prima di morire, avrebbe raccontato ai suoi soccorritori un'incredibile serie di eventi che hanno colpito la sua povera terra. Una razza di strane creature aliene avrebbe infatti invaso la vecchia città, divorando le donne e i bambini e trasformando tutti gli uomini in schiavi. Da quanto appurato dai racconti del fuggiasco gli alieni avrebbero anche riesumato la salma di Ramsete, portata in un luogo segreto e qui avrebbero cominciato a drenare i magici poteri di cui la mummia è dotata. Pestilenze, carestie, cavallette e cavalletti avrebbero così cominciato a comparire per tutto il globo tant'è che ora le forze del caos sembrerebbero sul punto di prendere il controllo dell'intero pianeta. Per risolvere la situazione i leader delle super potenze di tutto il mondo hanno deciso di inviare sul posto una task force composta dai loro migliori elementi: sfortunatamente nessuno dei soldati spediti a prendere il sole è tornato a casa tutto di un pezzo; così ora tocca a voi! Perché mai un uomo solo dovrebbe riuscire là dove intere armate hanno fallito rimane un mistero ma, in fondo, è meglio andare alla caccia di qualche alieno con la prospettiva di beccarsi un bella medaglia o rimanere spaparanzati in poltrona aspettando che un tizio con la testa di cane bussi alla porta di casa per poi infilarvi una piramide rovente proprio in mezzo agli occhi? Ovviamente la risposta giusta è la prima, quindi zaino in spalla e state allegri: il peggio deve ancora venire!

Ascolta la tua mummy...

L'azione ha inizio nella tomba di Ramsete dove lo spirito del faraone svelerà al giocatore una parte del background di gioco. Vi troverete così impegnati in un'estenuante caccia che avrà come obiettivo 7 amuleti da recuperare in modo da scongiurare il pericolo di una invasione aliena. Utilizzando un cammello come sistema di teletrasporto - che ha anche la funzione di *save*



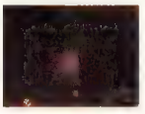
point - il giocatore avrà la possibilità di spostarsi a Karnak e quindi in altre locazioni quali le miniere di Amun e il santuario della città. In ogni livello vi sarà chiesto di recuperare quattro simboli, simboli che agiranno come una chiave che ci consentirà di avere accesso a una serie di altre sezioni. Sparsi lungo i vari livelli ci saranno anche alcuni artefatti, radiotrasmittenti (che dovranno essere riassemblate prima di poter chiedere aiuto) e una gran varietà di armi. Una volta che un'area sarà stata completata sulla mappa ne verrà visualizzata un'altra: inoltre, usando i vari artefatti, sarà possibile avere accesso non solo a nuova zone, ma anche andare a esplorare con maggior cura i livelli già completati in precedenza. I sandali di Ikumpter, per esempio, aumenteranno le capacità di salto del nostro eroe, il che ci consentirà di zompare piattaforme inizialmente irraggiungibili. In totale ***Exhumed*** vanta ben 21 locazioni che dovranno essere esplorate più e più volte fino a quando il vostro inventario non sarà pressoché pieno. Le solite casse e forzieri presenti negli altri giochi di questo genere sono stati sostituiti da vasi, statue e barili che, una volta distrutti, riveleranno un'impressionante serie di sfere di energia, munizioni, creature ecc. ecc. A differenza di molti altri shoot 'em up in prima persona tutte i gingilli di ***Exhmed*** utilizzeranno gli stessi power-up così l'arma che verrà rifornita sarà quella che avrete in mano nel momento in cui prenderete il bonus. Inizierete la vostra avventura con una semplice barra di energia e basteranno pochi colpi per far comparire sullo schermo il fatidico Game Over.
Fortunatamente, man mano che progredirete nell'avventura, potrete venire in possesso di una caterva di amuleti che, pian piano, allungheranno la vostra riserva di vita rendendovi sempre più forti e piacenti.

Super Sofisticato

Seguendo gli esempi dettati da altri giochi di questo genere, anche i progressi di ***Exhumed*** saranno legati alla risoluzione di particolare enigmi e alla capacità del giocatore di evitare sia le varie trappole che gli attacchi nemici. Ovviamente all'inizio le cose da fare appariranno semplici e chiare, quindi non impiegherete molto a capire che per forare certe pareti vi basterà sparare contro le lampade che giacciono lungo i muri. Con il proseguo della vostra avventura tuttavia, i vari puzzle si faranno sempre più oscuri e richiederanno, per essere risolti, una notevole attenzione e un buon colpo d'occhio. Ostacoli quali piattaforme o pozzi faranno inoltre la loro comparsa mettendo alla prova, non solo il vostro senso da investigatore, ma anche a vostra capacità di controllo che in questo titolo si rivelerà fondamentale tanto quanto la vostra abilità di tiratore. La prima cosa che colpisce non appena si inizia a giocare a ***Exhumed*** è l'incredibile velocità dell'*engine* di gioco che fa scorrere su schermo un'enorme quantità di poligoni in modo rapido e incredibilmente fluido. Il tutto viene poi combinato con la possibilità di guardare sia in alto che in basso in modo rapido e preciso e da un sistema di controllo estremamente intuitivo.
Per quel che riguarda l'aspetto meramente tecnico bisogna dire che i vari paesaggi risultano ben costruiti e dotati di una gran quantità di dettagli. Non sono inoltre visibili spixellamenti o problemi legati alle texture tant'è che anche quando vi trovate particolarmente vicini a un oggetto questo manterrà sempre un'ottima definizione.
L'unico inconveniente che ci è parso di notare è una certa tendenza dell'*engine* grafico a deformare gli oggetti o le texture che si trovano particolarmente vicine al giocatore; si tratta comunque di un aspetto secondario, visibile soprattutto quando si effettuano movimenti bruschi in alto e in basso e che, a conti fatti, non va minimamente ad incidere sulla meccanica di quest'ottimo titolo.

A PARTE GLI "SCORPIONI SALTERINI", ABBASTANZA DIFFICILI DA PRENDERE SERIAMENTE, I NEMICI IN EXHUMED SONO DISEGNATI CON ESTREMA CURA.

SHOGUN



Commento ***Exhumed*** **è un gioco così fluido, rapido e ben definito che è difficile riuscire a trovare un titolo che possa reggere il confronto. Le varie locazioni sono semplicemente sorprendenti e anche i vari mostri, nonostante siano stati realizzati tramite i consueti sprite, risultano ben disegnati e animati. A tutto dobbiamo poi aggiungere una trama coinvolgente e ricca di colpi di scena e una musica molto evocativa. Alcuni potrebbero trovare il gioco un po' troppo impegnativo, soprattutto nelle ultime fasi nelle quali ci verrà richiesto di tornare in zone già esplorate per trovare nuovi passaggi ma, nonostante ciò, mi sembra che *Exhumed* possa comunque essere considerato uno dei migliori shoot 'em up in prima persona usciti in questi ultimi tempi: finalmente una sferzata e un tocco di vivacità a un genere che cominciava ad apparire un po' monotono e ripetitivo.**

Pro...
- *Engine fluido e veloce*
- *Incredibile varietà di livelli*

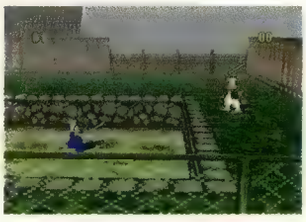
Contro...
- *Alcuni passaggi sono abbastanza difficili*
- *I novizi potrebbero trovarlo frustrante*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**83**
Giocabilità	**91**
Longevità	**92**
Originalità	**70**

89

Bushido Blade

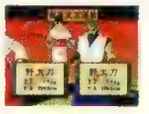


"Per dominare l'arte della spada è necessario prima dominare lo spirito". Così scriveva quattro secoli fa nel suo *Libro dei cinque anelli*, Musashi Miyamoto, uno dei più grandi spadaccini nella storia del Giappone. Vinse 60 volte senza mai perdere. Era l'inizio del periodo Tokugawa (1600-1868), conosciuto anche come periodo Edo, dal nome dell'antica capitale nipponica che venne poi ribattezzata Tokyo nella successiva era Meiji), un periodo della storia premoderna giapponese segnato dall'ascesa di una classe guerriera dalle origini antichissime i cui ideali, il cui spirito e le cui abitudini influenzarono ed influenzano, ancor oggi, la cultura del paese del Sol Levante: la classe dei samurai.
"Trasforma l'io di tutti i giorni in io marziale e l'io marziale in io di tutti i giorni" furono alcune delle ultime parole che Miyamoto dettò sul letto di morte ad un suo discepolo, parole che stanno alla base del Bushido, la "via del guerriero", il codice comportamentale dei samurai, fondato su principi confuciani e del buddismo zen. Esso prevedeva una lealtà assoluta verso il proprio signore (fino al sacrificio della vita stessa), un comportamento raffinato in tutte le azioni e, soprattutto, una rigida disciplina nelle arti marziali.
Busto eretto, testa alta, postura impeccabile ed esecuzione aggraziata, fluida e precisa dei movimenti, facevano dei duelli fra samurai un affascinante quanto letale balletto dove il rispetto per l'avversario e la correttezza erano principi assoluti trasgrediti i quali si cadeva nel disonore, una condizione a cui solo l'harakiri avrebbe posto rimedio. Gli stessi principi e le stesse regole (eccetto il suicidio ovviamente), nonché il medesimo spirito e fascino di quell'epoca sono fedelmente riprodotte in questo *Bushido Blade* di Squaresoft.
Esso ripropone fedelmente la dinamica degli incontri all'arma bianca fra "coloro che servono" (*aka* i samurai), offrendo per la prima volta un vasto assortimento di mosse e loro combinazioni assolutamente reali e che ogni praticante (o semplice appassionato) di arti marziali non potré non ammirare con stupore reverenziale. I fan dei picchiaduro tradizionali, invece, si abitueranno con difficoltà al fatto di non poter vincere premendo i tasti a caso o di non avere a disposizione super mosse esplosive. In *Bushido Blade* non ci sono limiti di tempo, di spazio, barre d'energia, ultra-combo o fatality; non siamo di fronte a un beat'em up, uno slash'em up o come diavolo lo volete chiamare. *Bushido Blade* è un "simulatore di duelli". Bisogna giocare con calma e freddezza, aspettare e prevedere gli attacchi nemici, anticiparli, pararli per poi contrattaccare e possibilmente vincere. Non serve a nulla colpire venti volte l'avversario sullo stesso punto per sconfiggerlo: è necessario affondare colpi nei punti vitali (testa, collo, torace o addome) e con la massima energia possibile. Ne basta uno per vincere l'incontro. Colpitelo, invece, ad una gamba e camminerà in ginocchio, feritegli un braccio e se lo porterà dietro inerme lungo il fianco. Così si "gioca" a *Bushido Blade*: con lo spirito, la tecnica e la pazienza di una vera arte marziale.

ECCO COSA SUCCEDE A NON PARARE...

Sistema di combattimento

Come detto prima, *Bushido Blade* si discosta dai canoni tradizionali del beat 'em up per una serie di motivi. Ogni combattente (sono sei in tutto) può scegliere di impugnare una qualsiasi delle otto armi disponibili, dalla



LE MINI-SEQUENZE FRA UN INCONTRO E L'ALTRO VARIANO IN BASE ALLE RELAZIONI INTERPERSONALI FRA I PERSONAGGI.

Titolo : BUSHIDO BLADE
Casa : SQUARESOFT
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : PICCHIADURO

katana al martello, dalla *naginata* (alabarda) al massiccio *nodachi* (un enorme spadone simile alla katana, ma più lungo, pesante e... cattivo). Le mosse, i movimenti, le guardie nonché la velocità e l'agilità dei vari samurai varieranno radicalmente in base all'arma prescelta. Dotate, ad esempio, l'agile e snella Hotarubi di un pesante martello e la vedrete impugnarlo con due mani e accusare una certa lentezza nei movimenti, datelo, invece, al massiccio Kanuki e questi lo maneggerà come fosse un ramoscello. Sebbene il numero dei lottatori sia quindi limitato, il fatto che possano modificare radicalmente le loro mosse, in base all'arma prescelta fa sì che il giocatore abbia a disposizione ben 48 (i 6 lottatori per le 8 armi) personaggi con cui impratichirsi.
Gli attacchi stessi dipendono dalla posizione di partenza del proprio alter ego. Esistono infatti tre "guardie" per ogni lottatore (alternabili usando i tasti dorsali), una alta, una bassa e una media. Da esse possono partire mosse diverse e di diversa potenza (la guardia bassa permette di eseguire attacchi veloci, ma poco potenti, mentre quella alta garantisce affondi micidiali, ma con un lento recupero) e vanno quindi ben assimilate per combinarle nella maniera più efficace. Provate ad avvicinarvi al vostro avversario con una guardia alta e non sorprendetevi se vi aprirà le viscere con un sol colpo di katana. Oltre agli attacchi tipici (in alto, in basso o allo stomaco) è possibile eseguire micidiali combinazioni che, lungi dall'essere improbabili combo da 20 *hit*, contemporaneamente abbattono la difesa dell'avversario e aprono la via ad affondi o fendenti imparabili. Nonostante ***Bushido Blade*** non sia sanguinolento alla maniera di ***Mortal Kombat***, porta in sé una dose di crudeltà che lo rende probabilmente più "cattivo" di qualsiasi altro beat'em up splatter. Tanta crudeltà sta proprio nella consapevolezza che ogni affondo può portare alla morte, il che dona ai duelli quella tensione e quella drammaticità assente negli altri picchiaduro. Riuscire a mettere in ginocchio l'avversario con un elegante fendente alle gambe e contemporaneamente compiere una piroetta per caricarne un altro diretto alla testa, arricchisce l'impatto finale di una cattiveria unica. Con quel colpo private della vita il vostro avversario non di qualche riga di colore la sua barra d'energia. L'assenza di quest'ultima potrà sembrare un incomprensibile oltraggio per gli appassionati dei beat'em up, ma è solo uno dei tanti aspetti che fanno di ***Bushido Blade*** un titolo accattivante. In virtù del realismo che il titolo intende riprodurre, questo "importante" (per alcuni) punto di riferimento è andato a farsi benedire dando vita ad incontri spesso di brevissima durata, ma talvolta terribilmente lunghi. Se sarete abbastanza abili (o fortunati), infatti, riuscirete a risolvere gli incontri a vostro favore in pochi secondi data la scarsa abilità degli avversari governati dalla CPU, ma in un doppio la sfida si può protrarre per parecchi minuti fra parate, lisci e inseguimenti nell'esteso ambiente tridimensionale che costituisce la mastodontica area di gioco (tanto enorme da richiedere accessi al CD per aggiornare il fondale). Se poi il combattimento è particolarmente acceso non è raro arrivare a vedere entrambi i samurai darsele di santa ragione trascinandosi dietro una gamba offesa edun braccio penzoloni. Inutile dire che in questi casi il numero di mosse performabili si dimezza così come si attenua la potenza dei colpi stessi. Oltre alle mosse base condivise da tutti i personaggi, ognuno di essi ne ha in serbo una serie di speciali performabili solo dotandoli delle armi per loro più idonee (il martello per Kanuki, ad esempio) nonché una serie finita di oggetti da lancio, come coltelli e *shuriken*, utili per ferire l'avversario il quale può, a sua volta, raccoglierli da terra e rispedirli al mittente.
E' infine possibile abbassarsi e lanciare, con la mano libera, terriccio, sabbia o neve sul viso dell'avversario. Inutile dire che in caso di ferite al braccio questa possibilità sarà preclusa.

LA VIA DEL GUERRIERO

In ***Bushido Blade*** non è sufficiente far fuori i propri avversari per vedere la fine del gioco, o, almeno, non senza seguire le direttive imposte dal Bushido, dall'etichetta dei samurai. Colpiteli mentre si stanno ancora presentando, mentre fuggono dandovi le spalle o mentre sono stesi al suolo e una frase composta da incomprensibili *kanji* e *hiragana* impedirà l'accesso ai quattro boss finali e quindi alla *ending-sequence* in CG. Lo stesso codice è alla base della routine di IA che gestisce il comportamento degli avversari. Essi si limiteranno infatti a guardarvi mentre vi rialzate da terra o mentre vi arrampicate su un muro... almeno di solito. Talvolta (raramente), infatti, presi dall'impeto di una mossa particolarmente "travolgente" potranno colpirvi mentre gli date le spalle o mentre cominciate a scappar via, ma ciò non disturba più di tanto considerati i crediti infiniti, i quali, strano a dirsi, sono tutt'altro che negativi in quanto assorbono la frustrazione del venire uccisi con un sol colpo.

MICRO-FINALI

Un aspetto interessante di ***Bushido Blade*** sono le scene che appaiono fra un combattimento e l'altro. In virtù di una trama che vi vede nei panni di un *ronin* (samurai senza padrone) in fuga dal castello del proprio padrone e che deve, suo malgrado, affrontare i suoi stessi excompagni di allenamento, questi intermezzi realizzati in 3D animato in tempo reale, mostrano il vostro beniamino ora piangere per la morte del proprio avversario-amico, ora inginocchiarsi ai piedi del cadavere per chiudergli gli occhi o prenderlo in braccio in segno di profondo rammarico. Le serie animate di Ken Shiro e gli innumerevoli manga tradotti nel nostro paese ci hanno abituati a questo rapporto amore-odio fra l'eroe ed il suo avversario (ricordo frasi tipo: *"Sei*

LE TRE GUARDIE PERMETTONO DI ESEGUIRE MOSSE DIVERSE, DI DIVERSA POTENZA E VELOCITÀ.

stato un valoroso combattente, mi dispiace averti dovuto sbudellare"), ma mai un beat'em up l'aveva riproposto in maniera così esplicita.

Il Fondale o i Fondali?

Nella stragrande maggioranza dei beat 'em up, i fondali assolvono a una funzione prevalentemente scenografica e non influiscono più di tanto sulla giocabilità (se non per la possibilità di scaraventare l'avversario fuori da un ring). ***Bushido Blade***, invece, offre un'interessante rielaborazione del ruolo del fondale piegandolo, finalmente, alle possibilità offerte dalla grafica tridimensionale.
E' possibile stavolta correre in lungo e in largo per un'estesa area poligonale composta da ponti, gradini, avvallamenti e arricchita da canneti (i bambù possono essere abbattuti con un colpo di katana), alberi di ciliegio, costruzioni antiche e così via. Ognuno di questi elementi può essere usato come scudo, ma la sua utilità finisce qui dato che prima o poi sarà necessario affrontare definitivamente il proprio avversario in un faccia a faccia. Nel gioco a due standard vale lo stesso discorso, ma la possibilità di collegare due console per un doppio in link offre prospettive del tutto inedite. L'esigenza di tenere due lottatori su un unico schermo infatti svanisce, consentendo a ognuno di andar dove meglio crede per nascondersi o per preparare un agguato. Non si era mai visto niente di simile in un beat 'em up. Alcuni tocchi di classe, infine, sono le impronte lasciate dai samurai sulle parti del paesaggio ricoperte da neve e sabbia nonché le fasciature e le bende che il nostro alter ego accumulerà fra un incontro e l'altro in seguito alle ferite.

Grafica e Sonoro

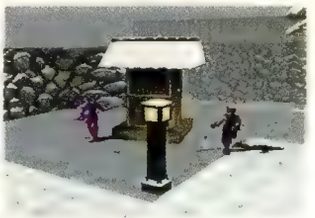
L'unico appunto che si può muovere nei confronti di questo ***Bushido Blade*** riguarda la grafica che sebbene sia fluida (30 fps) e veloce, è leggermente al di sotto della media con i suoi pochi colori e la penuria di poligoni che compongono i personaggi. A differenza di titoli come ***Tekken 2*** e ***Soul Edge***, mancano effetti di luce e trasparenze (fanno eccezione le scie delle armi), *gouraud shading* e quant'altro PlayStation ci ha abituati a vedere nelle produzioni recenti. Peccato, sarebbe stato esaltante vedere le già perfette animazioni *motion captured* dei combattenti, già intrise dell'eleganza tipica di un'arte marziale, arricchite coi parossismi grafici di ***Soul Edge***. I personaggi stessi, inoltre, esistono nelle classiche due versioni gemelle divise fra lo *Story Mode* e il gioco di coppia. In quest'ultimo, i lottatori indossano eleganti casacche in sintonia col periodo storico in cui il gioco è ambientato mentre nella modalità principale del gioco singolo vestono (probabilmente per assecondare i gusti occidentali) panni decisamente meno affascinanti, più simili ai costumi dei beat 'em up moderni con tutine aderenti e accostamenti di colore aberranti. Il sonoro è molto buono con effetti di sottofondo come il rumore del ruscello o il canto di una civetta, pregevoli effetti eco in grotte e gallerie nonché le classiche grida dei lottatori colpiti.

LA VISUALE IN SOGGETTIVA È L'UNICA DISPONIBILE NEL GIOCO LINKATO.

I COLORI ED IL LOOK DEI LOTTATORI NELLO STORY MODE SONO ALQUANTO DELUDENTI.

Options

Sperando di aver detto tutto sul gioco e la sua meccanica passiamo adesso a esaminare le opzioni offerte da ***Bushido Blade***. Oltre ai già accennati *two player mode* (in link oppure no) e *Story mode*, il titolo Square offre una modalità chiamata *Chanbara*, praticamente una sorta di *survival mode* in cui il nostro beniamino dovrà vedersela con ben 100 ninja letali in rapida successione. Sebbene la grafica non sia niente di eccezionale in questa modalità (i ninja sono realizzati con pochissimi colori und poligoni), il livello di sfida è molto elevato con la difficoltà che cresce man mano che ci si avvicina al centesimo avversario. Il *practice mode*, inutile dirlo, serve a far pratica, ma, a differenza di ***Tekken 2*** il nostro avversario non è immobile come un manichino, ma para e attacca. Esiste, infine, una modalità di gioco con visuale in prima persona (alla ***Doom*** o ***King's Field*** per intenderci) detta *own view mode* simile a quella attivabile tramite cheat in ***Takken 2***, ma molto più "chiara" e godibile. Abituarsi a combattere con questa visuale è indispensabile per avere successo in un doppio linkato in quanto vi si usa proprio questa modalità.



MORPHEUS

Commento **Sapevo che sarebbe stato necessario modificare radicalmente buona parte della struttura del beat 'em up per vederlo riprendersi dal torpore del successo. Non sapevo però come: non riuscivo a immaginarmelo "diverso". Invece, Squaresoft è riuscita a sbloccare la catena delle clonazioni con un titolo che fa realmente crescere il genere (o forse ne crea uno diverso?), lo priva di elementi tipici arricchendolo, paradossalmente, in termini ludici. Siamo di fronte a un brillante lavoro di design e concept che aspetta solo il responso del pubblico. Da parte mia, intanto, non posso non premiare questo *Bushido Blade*.**

Pro...

- *Originale l'approccio al genere*
- *Ottime le animazioni*

Contro...

- *Grafica nella media*
- *Poco longevo nel gioco singolo*

La Pagella...

Grafica	**85**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**90**
Longevità	**88**
Originalità	**92**

90

GAME STORE

FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47 - Tel. (055) 434557 - Fax (055) 4368103

SERVIZIO RIVENDITORI TEL. 055/582790

SEGA SATURN

DISPONIBILE NINTENDO 64 + GAMES

GAMES SATURN

ALIEN TRILOGY
DAYTONA CIRCUIT EDITION
DOOM
DRAGON HEART
FIFA 97
FIGHTING VIPERS
MANX T. T.
PGA 97
QUAKE
SEGA RALLY
SONIC 3D
STREET FIGHTER ZERO 2
TOMB RAIDER
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER 3
VIRTUAL ON
WORLD WIDE 97

GAMES PLAY STATION

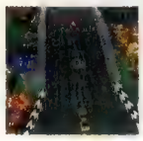
BUBBLE BOBBLE 2
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 2
CRASH BANDICOOT
DARK STALKER
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
EXCALIBUR 2555 AD
FIFA 97
FORMULA UNO
INTER, SUPER STAR SOCCER
MICROMACHINE V3
MORTAL KOMBAT TRILOGY
NFL 97
NHL 97
PANDEMONIUM
PETER SAMPRAS TENNIS
SIM CITY
TEKKEN 2
TIME COMANDO
TIME CRISIS
TOMB RAIDER
TOTAL NBA 97
WIPE OUT 2097
X MEN CHILDREN OF THE ATOM

PETER PAN
Via Priverno, 23
Latina - Tel. (0773) 691214

MORGANA
Via Dalmazia, 424
Pistoia - Tel. (0573) 903277

QUELLI CHE IL... GIOCO
Via Giotto, 18/A-B-C
Firenze - Tel. (055) 676975

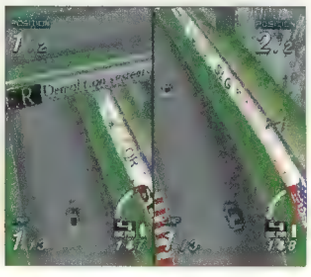
SONY PLAY STATION



Speedster

Come accade in tutti i settori commerciali, anche nel campo dei videogiochi si possono facilmente individuare tendenze per quanto riguarda la produzione di nuovi giochi. Le software house, che chiaramente hanno come scopo principale quello di guadagnare soldi con i loro titoli, hanno sempre cercato di assecondare il mercato seguendo le mode che via via si susseguivano, nel tentativo di ottenere i maggiori introiti sfruttando un genere particolarmente popolare. E' questo in fondo quello che è successo fino a poco tempo fa con i beat 'em up e che, anche se in misura diversa, sta accadendo ora con le simulazioni di guida, genere che, con l'uscita delle console della nuova generazione, sta vivendo una seconda giovinezza.

Negli anni passati, infatti, chi voleva provare l'ebbrezza di guidare un fiammante bolide sui più famosi tracciati di Formula 1, o di attraversare i variopinti paesaggi americani su una sportiva di lusso, non poteva che dirigere la propria scelta verso la sala giochi locale, mentre ora, grazie alla potenza delle macchine a 32-bit, è possibile provare queste sensazioni anche nella comodità della propria stanza. Non sempre però, a una grafica spettacolare corrisponde una giocabilità adeguata e in alcuni casi sono proprio i titoli che colpiscono meno per la realizzazione tecnica a risultare alla lunga i più divertenti. A questa categoria, che annovera capolavori del calibro di *Micro Machines V3*, possiamo ora aggiungere un nuovo titolo, *Speedster,* ultimo nato di casa Psygnosis.

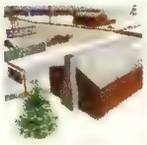


I MEZZI DISPONIBILI IN **SPEEDSTER** *SONO ASSAI NUMEROSI E VARI.*

Titolo : **SPEEDSTER**
Casa : **PSYGNOSIS**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **RACING**

PIÙ VELOCE DELLA LUCE...

Speedster è un titolo che, a dispetto di molti prodotti usciti in questi mesi, può essere considerato "semplice" e, agli occhi di alcuni, forse troppo scarno a livello di opzioni.
Quest'impressione, rafforzata dal fatto che non è possibile apportare nessuna modifica alle caratteristiche tecnica della vettura (si può variare solamente la durezza dello sterzo), viene però spazzata via pochi minuti dopo aver iniziato a giocare. Sin dai primi istanti di gioco infatti è evidente che i programmatori della Psygnosis hanno cercato di creare un prodotto che puntasse maggiormente sul divertimento, rendendo la macchina controllabile sin dall'inizio. Questo comunque non vuol dire che le varie vetture presenti si comportino in maniera assurda: ogni mezzo infatti compie manovre credibili e le varie collisioni e sbandate portano a conseguenze che mi sono sembrate abbastanza realistiche. Le vetture disponibili, otto inizialmente, divise in due categorie, *High Performance* (sportive) e *Heavy Metal* (camion e altri mezzi simili) hanno velocità di punta e moanovrabilità diverse le une dalle altre e lo stile di guida da adottare deve cambiare a seconda della vettura che si sta utiliz-



zando. Soprattutto nella categoria dei mezzi pesanti, con vetture più leggere tipo la dune buggy bisogna assolutamente evitare le collisioni con i mezzi avversari. Collisioni che, oltre a causare un rallentamento della velocità, e di conseguenza una perdita di tempo, danneggiano anche alcune parti della vettura che, se troppo sollecitate, possono distruggersi completamente costringendoci al ritiro. Non è questo l'unico modo presente per non terminare la gara: infatti a distanza più o meno regolare sono disposti, su ognuno degli otto tracciati dei checkpoint che devono essere superati entro un tempo limite. Fortunatamente, nella schermata delle opzioni, è anche possibile disattivare i checkpoint, fatto che permette di correre più tranquillamente senza l'assillo dei secondi che scorrono. Come ho appena scritto, sono ben otto i tracciati presenti che si differenziano per ambientazioni e caratteristiche tecniche. I primi, ovviamente più semplici, hanno infatti curve ampie e ariose, larghi stradoni, lunghi rettilinei e non presentano avversità climatiche, mentre nei successivi si possono incontrare strade innevate e ghiacciate, vie strettissimi, curve a 180 gradi e molto altro attraverso i sobborghi di una metropoli, nei pressi dell'Oceano Pacifico, in floride zone montagnose oppure in aridi deserti. Tutte queste piste possono essere affrontate nelle tre modalità di gioco disponibili: *Single Race, Time Trial* o Challenge. La prima permetti di partecipare a una competizione contro sette vetture computerizzate, mentre la seconda offre la possibilità di testare uno qualsiasi dei percorsi. La terza opzione, che può essere considerata anche la più importante, consiste invece nel gareggiare in un vero e proprio campionato in cui l'unico modo disponibile per accedere alla gara successiva è quello di vincere. Qualificandosi secondo o terzo si ha la possibilità di ripetere la competizione, guadagnando un credito, mentre arrivando nelle retrovie si perde una vita. Ovviamente una volta perse tutte le vite non resta che ricominciare da capo. Dopo aver vinto tutte le otto gare, in entrambe le categorie di macchine, non resta che variare il livello di difficoltà tra i tre presenti. Le differenze in questo caso non riguardano solamente l'abilità dei piloti controllati dalla console, ma anche la velocità di punta raggiungibile dalle varie vetture; se a livello Easy sembra di andare abbastanza lentamente, a livello Hard invece si viaggia indubbiamente di brutto. Oltre alle opzioni appena citate, è anche possibile affrontare un amico in una gara uno contro uno grazie allo split-screen verticale; in questo caso si compete senza avversari computerizzati in una qualsiasi delle piste. Le ultime opzioni a disposizione permettono di settare parametri tecnici quali il volume delle musiche e degli effetti, con eventuale Dolby Surround, l'utilizzo delle visuale normale, di quella in 16/9 oppure in *hi-res* che, anche se più definita, riduce l'area di gioco a circa un quarto dello schermo.

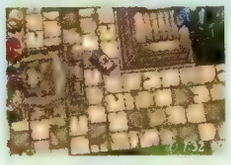
[illegible]

A questo punto non resta che esaminare la realizzazione tecnica del gioco e la sua effettiva giocabilità. Dal punto di vista grafico bisogna ammettere che i programmatori della Psygnosis hanno svolto un lavoro più che adeguato. I vari veicoli presenti, anche se di dimensioni abbastanza ridotte, sono fedeli riproduzioni delle loro controparti reali e i fondali sono discretamente curati. La velocità dello scrolling è inoltre notevole e, anche quando si gioca in due, non sono riscontrabili rallentamenti di alcuni tipo o effetti di *pop-up* (ogni tanto si perde qualche poligono, ma è un avvenimanto abbastanza raro), neanche con la visuale più ampia. E' infatti possibile variare leggermente l'inquadratura allargando il campo visivo; con l'ampiezza massima, la macchina è vista da sopra, come in ***Micro Machines*** per intenderci, mentre al minimo si ha un'evidente inclinazione della telecamera. Di notevole qualità anche il sonoro che, soprattutto per quello che riguarda le musiche, in stile rock, si adatta perfettamente al gioco; leggermente meno positivo invece il giudizio sugli effetti che potevano essere curati con più attenzione. Per quanto riguarda la giocabilità, come ho già avuto modo di dire, i programmatori della Psygnosis hanno evidentemente cercato di creare un gioco immediato e coinvolgente e bisogna ammettere che sono riusciti nell'intento. Grazie a un sistema di controllo semplice e preciso, la guida della vettura è agevole sin dai primi istanti e, almeno inizialmente, la lotta con le altre macchine (con sportellate in rettilineo e in curva) garantisce una buona dose di divertimento. Bastano però poche partite per rendersi conto di alcune piccole stranezze. I piloti computerizzati infatti hanno un comportamento in alcuni casi abbastanza particolare; fino a quando ci si trova in gruppo i sorpassi sono discretamente difficili e le prestazioni sono quasi tutte equivalenti, ma se si riesce a arrivare al comando a meno che non si compia un errore particolarmente grave è molto difficile essere superati. Sembra quasi, soprattutto a livello Easy e Normal, che le auto avversarie spariscano nel nulla, rendendo il gioco meno emozionante (la situazione è migliore a livello Hard). Peccato per questo problema che intacca leggermente la longevità di un titolo altrimenti ottimo. *Speedster* rimane comunque un gioco divertente e, malgrado quanto appena detto, discretamente longevo anche grazie alla presenza dell'opzione a due giocatori.

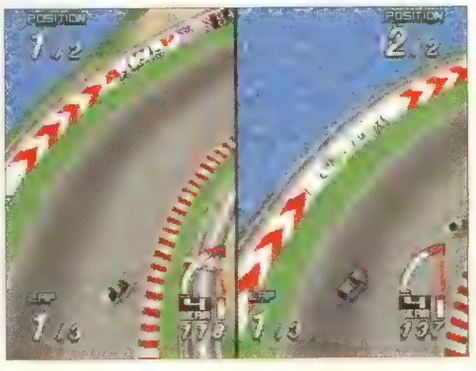
END

L'ALTERNATIVA: MOTOR MASH

Inizialmente intitolato ***Oddball Engines***, il *racing game* della neonata Eutechnyx (nota in precedenza come Merit Studios), è stato ribattezzato ***Motor Mash***. Cosa distingue quest'ennesimo prodotto da un godziliardo di prodotti similari? Tanto per cominciare, la programmazione è stata interamente curata da Ian Copeland, autore della versione Super Nes di ***Micro Machines 2***. Il gioco include la classica visuale a volo d'uccello con l'aggiunta di replay multi-prospettici. Gli scenari sono interamente costituiti da poligoni. ***Motor Mash*** include oltre 40 livelli suddivisi in quattro gruppi: Atlantide, il Selvaggio West, Il Mondo degli Incubi e la Giungla. Dodici differenti personaggi dal look cartoonesco, armi e power-up, gioco collettivo (fino a quattro giocatori possono prendere parte alla competizione) sono le caratteristiche basilari del gioco. Cogliamo l'occasione per segnalare che al rientro dalle vacanze vedremo anche ***Supersonic Racers 2,*** inevitabile seguito del discreto titolo di Mindscape.



LA MODALITÀ A DUE GIOCATORI CON LO SPLIT-SCREEN VERTICALE.



Commento **Un buon gioco che si distacca da molti altri prodotti del genere per la sua struttura semplice e immediata. Una buona realizzazione tecnica e una giocabilità coinvolgente, grazie anche alla presenza dell'opzione per due giocatori, sono i principali pregi di *Speedster* che, come difetto fondamentale, ha una non propriamente impeccabile calibrazione del livello di difficoltà.**

Pro...

- *Buona realizzazione tecnica*
- *Opzione per due giocatori*

Contro...

- *Avversari non molto intelligenti*
- *Sonoro mediocre*

La pagella...

Grafica : **88**
Sonoro : **64**
Giocabilità : **87**
Longevità : **83**
Originalità : **80**

85

Test Drive Off Road

I giochi di guida sono uno dei generi più inflazionati sul 32-bit di casa Sony. Non passa un mese infatti senza che si abbia la possibilità di solcare le strade di qualche lontano ed esotico paese a bordo di fiammanti bolidi oppure di lanciarsi in folli corse lungo tracciati sterrati. Con una simile pletora di giochi è chiaro che la concorrenza sia assai agguerrita quindi, perché un titolo riesca ad emergere, è necessario che sia dotato di buone qualità. Ad una prima rapida occhiata questo *Test Drive* potrebbe sembrare un game tutto sommato passabile. Abbiamo una buona varietà di competizioni, la possibilità di gioco in doppio, 4 diverse visuali e la consueta risma di opzioni che includono, oltre ai consueti livelli di difficoltà (3 per la precisione), anche la possibilità di danneggiare o meno i vari mezzi. Certo, il FMV che introduce il titolo non è dei migliori ma, in fondo, non ci sono ragioni per pensare che oggi, nell'anno di grazia 1997, esistano ancora case che producono giochi stile *Off World Interceptor*, o forse mi sbaglio?
Tanto per cominciare *Test drive Off Road* include tre differenti modalità di gioco: *Practice Race*, *Mixed League* e *Class League*. Nella prima potrete gareggiare su uno dei 12 tracciati (inizialmente saranno 7 poi, vincendo le varie gare, "aprirete" anche gli altri percorsi) a vostra

scelta, selezionando il tipo di macchina. La seconda invece è una vera e propria coppa nella quale dovrete riuscire a vincere i vari Grand Prix per avere accesso a quelli successivi. Anche in questo potrete scegliere liberamente il mezzo con il quale gareggiare mentre i vari avversari si faranno via via più agguerriti ed veloci. L'ultima modalità di gioco è invece costituita da una serie di quattro leghe, una per ogni mezzo. Esistono comunque una serie di elementi che caratterizzano quasi tutti i vari tracciati. La prima è la massiccia presenza di dossi e collinette che diverranno veri e propri ammassi montuosi man mano che progredirete lungo le varie gare. Oltre a ciò quasi tutti i tracciati includeranno alcune scorciatoie che permetteranno al giocatore di scegliere la strada da seguire. Sfortunatamente i vari circuiti sono quasi tutti abbastanza corti e, spesso e

volentieri, la possibilità di uscire dal tracciato non sarà una fortuna ma un vero e proprio handicap. Vi capiterà di sovente infatti di infilarvi tra i bidoni che delimitano le varie curve o tra gli alberi presenti ai bordi del tracciato con il risultato di dover fare dietrofront per tornare sulla sede stradale con conseguente perdita di tempo!

Ti Buco le Gomme!

L'azione di gioco si svolge lungo una serie di piste caratterizzate da diverse superfici e condizioni atmosferiche. Le gare si svolgono al meglio dei 3 giri e includono un massimo di quattrp concorrenti. I mezzi a disposizione sono anch'essi 4, ognuno dotato di caratteristiche proprie organizzate in tre differenti categorie. Fin dalle prime battute, ci si rende conto che *Test Drive Off Road* non è proprio il massimo della vita. I vari fondali sono estremamente poveri di dettagli e i background sono costituiti da una serie di immagini bidimensionali collocate sul fondo dello schermo, tuttavia non è questa la caratteristica peggiore: il vero guaio è il *bad clipping* che affligge i vari tracciati tanto che è possibile vedere chiaramente il punto in cui viene disegnata la pista. Ciò è imputabile all'orizzonte estremamente limitato (che non va oltre i due metri) e che non permette di fatto al giocatore di farsi un'idea su cosa lo aspetti. Il tutto viene poi amplificato dalla velocità dello scrolling che, di fatto, fa sembrare che la varie macchine siano più veloci dell'aggiornamento dello schermo "obbligando" la console a costruire i vari fondali, non davanti, ma a fianco del vostro mezzo! In alcune sezioni, a causa delle curve particolarmente secche e dei molti salti, l'effetto viene leggermente smorzato, tuttavia l'impressione generale che si ha è quella di correre alla cieca.

SHOGUN

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Commento **La prima volta che ho caricato *Test Drive* sulla mia Play sono rimasto piacevolmente colpito. Mi sono detto "Ma guarda che bello, i programmatori hanno messo un giochino di guida mentre il game sta caricando...". Poi purtroppo mi sono accorto che quello che credevo un intermezzo era in realtà il titolo vero e proprio e mi sono sentito male. La grafica è semplicemente ridicola e la stessa cosa vale anche per la meccanica di gioco. Inoltre, la totale mancanza di profondità fa sì che le varie piste debbano essere corse alla cieca, limitandosi a seguire le frecce che compaiono sullo schermo. A tutto ciò bisogna aggiungere un'azione totalmente priva di mordente e una serie di visuali esterne semplicemente inutili (quella interna è giusto buona per farvi dare di stomaco). Sembrerebbe proprio che i guys della Eidos siano rimasti fermi a un paio di annetti fa, non accorgendosi che, nel frattempo, i giochi di guida sono migliorati molto sia tecnicamente che concettualmente.**

Titolo : Test Drive Off Road
Casa : Eidos
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Pro...
- *Scrolling rapido*
- *Piste numerose*

Contro...
- *Orizzonte limitatissimo*
- *Meccanica di gioco preistorica*

La Pagella...

Grafica	**58**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**40**
Longevità	**55**
Originalità	**35**

48

Solo per Voi. Solo da noi!

RISERVATO AI RIVENDITORI.

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VASTA ESPOSIZIONE 200 CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA'

Cash & Carry

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ORARIO CONTINUATO 9,30-18,00

GAME GEAR COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

PlayStation

GAME BOY

SEGA SATURN

SUPER NINTENDO

NINTENDO 64

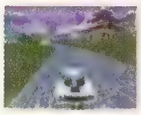
VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

06/78349839-7822410 FAX 7858177

GUARDATEVI INTORNO... SIAMO GIÀ TRA VOI!

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

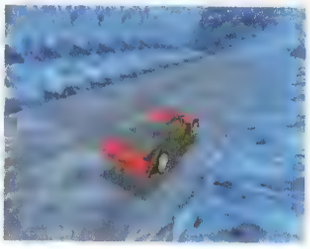
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI



Need for Speed 2

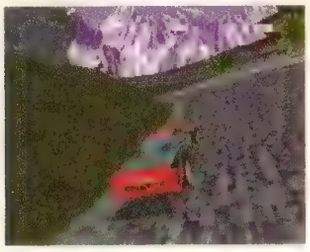
Pressoché introvabile dopo la prima campionatura fornita ai negozi attorno all'inizio di Aprile, ecco in versione definitiva l'atteso gioco di guida firmato Electronic Arts. Siamo piuttosto curiosi di testarne le potenzialità,considerando che la casa americana da diverso tempo non offre giochi di corse adeguati alla propria fama (si pensi ad *Andretti Racing*, dalla-realizzazione raffazzonata alla meglio con il fiato sul collo). Per questa versione di *The Need for Speed* le cose dovrebbero andare un po' meglio: hanno avuto a disposizione un'annata buona in cui due team differenti coordinati come in precedenza da Pioneer Productions di Vancouver si sono spartiti le versioni per Playstation e PC: in questo modo ci si augura che le macchine possano essere sfruttate a pieno secondo le loro peculiarità. La prima release datata Marzo '96, ben realizzata, evidenziava fin troppo le affinità con la serie precedente di *Test Drive*, tranne naturalmente che per l'impianto scenico e la disponibilità di piste: in sintesi la lunghezza e la varietà del gioco. Sin dalla prima versione per PC, graficamente ineccepibile in SVGA, ci si è accorti di numerosi punti deboli a cominciare da un fastidioso ritardo di volante il cui movimento non era neppure lineare, ma fin troppo brusco e progressivo. Nella versione per PlayStation il difetto veniva poi evidenziato dal problema intrinseco al Mad Katz e cioé ampia zona morta a riposo e sterzata brusca improvvisa. La competizione non esisteva quasi, le altre vetture procedevano tranquillamente in fila indiana e l'emozione consisteva nello schivare qualche pericolo. Le piste poi nella gran parte dei casi erano i soliti serpentoni con *clipping*. Quando, come pubblicato nello scorso numero, la Electronic Arts dichiara di esser convinta di aver realizzato in quel caso "*la simulazione di corsa più realistica*" è chiaro che l'unico paragone può essere la serie di ***Ridge Racer***.

Titolo : THE NEED FOR SPEED 2
Casa : EA
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING



Pro

Questo sequel propone una nuova serie di *dream car*, la più blasonata delle quali è senz'altro la McLaren F1GTR fresca vincitrice del campionato Gran Turismo Europeo o BPR. Seguono Ferrari F50, Jaguar XJ220, un paio di Lotus, Isdera e Italdesign ognuna con caratteristiche di guida diverse, tutte corredate da una mole impressionante di dati. Stupisce anzitutto l'assenza della Porsche 911 Gtr2, della Callaway Corvette e di altre vetture come la Venturi, nate esplicitamente per le competizioni . Manca pure il supporto di *Road & Track*, la prestigiosa rivista statunitense di automobilismo.
Come da tradizione Electronic Arts il gioco offre immediatamente un lungo filmato in Full Motion che funge da "assaggio", in cui due *dream car* giocano a sorpassarsi facendo slalom fra vetture ordinarie. Entrati nella schermata principale, troviamo elegantemente disposte tutte le voci a nostra disposizione: il consiglio è quello di infilarsi direttamente nelle *Options* per settare adeguatamente il volante . E' questo un gioco che privilegia nettamente questa periferica rispetto ai comuni joypad e dunque se pensate che ***The Need for Speed 2*** possa piacervi può esser giunto il momento di un acquisto più che giustificato (tra l'altro è uscito di recente *Formula Zero,* un altro volante per PlayStation che a parte un prezzo piuttosto alto sembra essere migliore di quelli attualmente in circolazione). Il setting non consente una grossa personalizzazione, né è presente il controller NegCom: i valori di default risulteranno però piuttosto accettabili, niente di più. In ogni caso adottare il joypad, per la brutalità dell'azione significa trasformare sofisticatissime vetture in cavallette impazzite a discapito delle prestazioni globali, della precisione di guida, insomma del divertimento che può offrire un gioco di corse. Proseguendo nel setup necessario alla partenza scopriamo che sono possibili tre varianti di gioco, vale a dire gara singola, campionato e testa a testa (*knockout*). E' previsto il *multi-*



player e le piste selezionabili sono sei, ordinate per difficoltà crescente, sparse un po' ovunque nel mondo, attorno alle quali si possono compiere 8 giri al massimo. La partecipazione degli 8 concorrenti è completa (*full grid*) oppure singola (*one*) ed oltre la modalità *Arcade* vi è pure una *Simulation*.

Sensazioni

La scelta della vettura con cui ci accingeremo a compiere la prima gara cade sulla più competitiva del lotto, la McLaren F1GTR dotata di tutte le specifiche tecniche, curriculum e bellissimi FMV di presentazione. La prima pista Ë piuttosto semplice,una specie di ovale dalle tinte fosche e rossastre.
Dall'abitacolo (sono presenti anche altre inquadrature) ci si accorge del leggero ritardo del volante,caratteristica ereditata in pieno dal primo ***The Need for Speed***. Una volta appresa la pista ci lanciamo in modalità *Simulazione* e scopriamo intanto che l'unica tangibile differenza con l'arcade sono gli incidenti, ben più spettacolari e realistici con capottamenti completi, avvitamenti, salti e "pacche" sulle sospensioni. Per il resto, a parte la possibilità piuttosto limitata di intervenire sull'assetto attraverso pochissimi parametri le difficoltà sono le stesse. Il rumore della vettura non è dei più esaltanti, mentre sono ben realizzati gli effetti speciali ma già dalle prime battute ci rendiamo conto che l'unica pista verosimile che offra la bagarre più simulativa è proprio la prima, la più semplice (anche per la routine di intelligenza artificiale) e anche la più noiosa, anche se si formano dei bei grupponi in parabolica e per sopravanzare gli otto concorrenti è necessario prestare grande attenzione alle traiettorie più redditizie. E' possibile battere i record presettati dopo un certo impegno, ma per fortuna la vittoria non è un fatto acquisito in partenza. A partire già dalla seconda pista iniziano però problemi piuttosto gravi, anche se piuttosto circoscritti. La realizzazione globale mascherata dal demo è a tratti confusa e abborracciata, l'effetto *clipping* ben presente, ma soprattutto è quasi impossibile guidare scorrevolmente nel misto. Qui si affaccia il problema della guidabilità, presentito sul primo tracciato ma in evidenza a partire dal secondo in avanti. I ritardi di sterzo contribuiscono fino a un certo punto: infatti, assieme a questi, il cocktail già conosciuto l'anno scorso si ripresenta in tutto il suo splendore checché ne dica il responsabile del progetto. Intendo puntare il dito sulla totale mancanza di profondità di gioco in assenza di curve paraboliche e sulla difficoltà a comprendere velocità e spazi di frenata nei tratti misti.
L'immagine media di gioco è certo sgranata, grossolana e pixellosa, ma se la uniamo ad un *engine* grafico zoppicante, non sarà possibile che avere vaghe intuizioni di guida. Si può cercare di ovviare scegliendo la vettura più maneggevole, nel caso la Lotus che però è lentissima sui rettilinei e non sorpassa alcun avversario. L'intelligenza artificiale è in questo caso pessimamente calibrata e dunque ad ogni tratto misto le autovetture che ci precedono e lasciano vistose sgommate ci staccano come novellini per poi essere assorbite e risuperate nei tratti veloci. E' questo un copione che si ripete dai tempi di ***Ridge Racer*** e che sembra non aver ancora stancato pubblico e programmatori. Gli interventi alla vettura non incidono che in misura marginale e se è vero che gli sviluppatori del gioco hanno cercato di ricreare le sensazioni di guida di quei bolidi dopo averli guidati il nostro sospetto è che l'abbiano fatto con le gomme buche. Contrariamente ad altri giochi di guida ben più modesti da noi già recensiti, ***The Need for Speed 2*** non dà il minimo senso di aderenza se non nei tratti veloci dove davvero si trasforma pur mantenendo una fastidiosa tendenza sottosterzante. E' questo pure il difetto di ***Nascar Racing*** sulle piste appositamente realizzate per la versione PlayStation e il recente ***Porsche Challenge*** da questo punto di vista è appena migliore. Il punto più debole di questo titolo Electronic Arts è proprio il controllo della macchina nelle curve a rapida successione mediolente: manca completamente l'inserimento, l'esatto contrario dei giochi Namco.

Tempo

Proseguendo nel nostro esame comparato tra piste e impressioni di guida le rimanenti quattro sono, come abbiamo accennato, più difficili e fantasiose. La terza è in Nord Europa e alterna dislivelli, strade di montagna e sottopassaggi di tutti i tipi: anche il fondo stradale è vario ma talmente mal disegnato: per contro sono davvero realistici alcuni salti ed incidenti. Su questo tracciato conviene dar tutto il carico areodinamico possibile: stesso accorgimento vale pure per il seguente, un bel toboga canadese che si snoda in mezzo a rocce e vallate. E' molto veloce, ma richiede una corretta impostazione delle curve con qualche anticipo. Su disegni di questo tipo che ampiamente hanno caratterizzato la prima versione il gioco da il meglio di sé con buoni effetti di luce.
L'avvicendamento nelle posizioni di testa è continuo, ma non è facile entrare in bagarre senza i soliti spintonamenti a causa dei problemi con l'intelligenza artificiale. Mediterraneo e Mistery Peaks, l'una in Grecia l'altra in Nepal, esauriscono ***The Need for Speed 2***, proponendo suggestive ambientazioni tra cui la pista innevata. Tirando le somme, rispetto alla versione dell'anno scorso si nota qualche miglioramento qua e là e il giudizio rimane mutevole a seconda delle circostanze. Le piste ad esempio riproducono meno quella serpentina di curve gia tipica di ***Road Rash*** a vantaggio della varietà: simpatico il suono del clacson, spettacolari e realistici i capottamenti ed i salti. Di sicuro è meno statico del precedente. Potrebbe per certi versi far venire in mente ***Destruction Derby2*** anche se il titolo Psygnosis ha senza dubbio una scorrevolezza maggiore. In definitiva a provocare i maggiori problemi possono essere un paio di piste, però non è certamente da ascrivere in positivo un controllo sforzato e frustrante importato tale e quale dalla versione scorsa. Le dichiarazioni altisonanti fatte nei mesi scorsi non sembrano appartenere a quanto abbiamo visto: questa è tutt'altro che una simulazione anche se può regalare momenti divertenti. Quanto all'auspicato confronto con ***Porsche Challenge***, EAne esce vincitrice di stretta misura solo per una maggior varietà di gioco.

FILIPPO

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

IN ARRIVO: FORMULA CIRCUS

Nichibutsu si avvia a commercializzare ***Formula Circus***, una poderosa simulazione di F1 che rappresenta la risposta giapponese al best seller Psygnosis. Il gioco include due differenti madalità: Grand Prix e corsa semplice. Venti differenti vetture, grafica apparisccente e possibilità di configurazione estesa sono solo alcune delle caratteristiche di ***Formula Circus***. Torneremo presto a parlarne.

Commento **L'idea delle corse su tracciati fantasy con supermacchine funziona sempre e se tutto combinasse *The Need for Speed 2* sarebbe un gioco di riferimento. Così sembra piuttosto una cattiva conversione VGA da PC (come il primo) con maldestri tentativi di abbellimento. Le textures sono ridondanti ma il più delle volte imprecise, l'asfalto cambia tanto da una pista all'altra e non dà quasi mai una buona impressione, il controllo delle vetture è davvero semplificato al massimo con un bel ritardo alla guida e una mancanza di scorrevolezza in curva perfino con il volante. Peraltro alcune gare sono al fulmicotone, ma anche ad aver fatto l'abitudine visiva (questo è uno dei pochi giochi che affatica davvero) il sorriso di fantasmagorici capottamenti non rimane a lungo. Nell'ambito della produzione Electronic Arts è senz'altro migliore di *Andretti Racing*. L'impegno nella realizzazione c'è e si vede, meno i 30 fps.**

Pro...
- *Situazioni di corsa spettacolari*
- *Documentazione filmica completa*

Contro...
- *Realizzazione grafica non impeccabile*
- *Controllo vetture ostico*

La Pagella...

Grafica	**70**
Sonoro	**75**
Giocabilità	**65**
Longevità	**75**
Originalità	**75**

72

GT Max Rev

A qualche tempo sul mercato di importazione Japan fa bella mostra di sé un gioco automobilistico piuttosto originale e dal titolo decisamente complicato: *GT Max Rev All Japan Grand Touring Car Championship*. **Almeno questa volta il manuale è completamente tradotto in Inglese anche in versione originale e così non dobbiamo scomodare il traduttore di turno. Purtroppo ogni altra indicazione è in giapponese e questo ha contribuito in sede di test come vedremo a crearci qualche problema di settaggio. Si tratta dunque della prima ricostruzione videoludica in forma piuttosto arcade (ma non troppo) di un campionato non molto popolare in Europa, il Gran Turismo nipponico.**

Sono vetture intermedie tra quelle che corrono il turismo secondo regole internazionali piuttosto unificate (come la BMW 320, l'Audi A4, la Honda Accord etc.) e le potenti *dream car* eredi delle Silhouettes anni '70 (McLaren GT1, Venturi, Ferrari F40). Sono comunque versioni elaborate di corrispettivi modelli stradali di impostazione sportiva come BMW M3, Toyota Supra, Nissan Skyline e altri modelli non molto diffusi, che però in terra d'origine godono di vasta eco. La confezione reca un doppio CD, uno di "spettacolo", l'altro più propriamente di gioco. Nel primo è possibile passare in rassegna i 21 teams impegnati nel campionato con tanto di filmati in *full motion* sulle varie vetture selezionate e addirittura le ragazze immagine. Proprio così, selezionate la giapponesina che più vi piace e la vedrete in azione mentre indossa costumi pubblicitari muovendosi nei box! Scelta la vettura migliore si può caricare il CD di gioco su cui si potrà realmente selezionarla. L'intoppo a cui facevo riferimento all'nizio dovuto all'incomprensibilità delle istruzioni a corredo, ci ha costretti a usare per la prima volta il *Performer* nelle peggiori condizioni. Contrariamente a quanto accade di solito, l'opzione *NegCon* presentava i parametri di gioco libero ed escursione massima già preimpostati su valori inaccettabili e non è stato possibile variarli. Il risultato in pratica costringe ad abbandonare per la prima volta il fido volante per tornare al Joypad (anche se le prestazioni in questo caso si equivalgono). Le piste a disposizione sono 5, non tantissime ma dalla planimetria precisissim. Selezioniamo per un confronto il tracciato di Suzuka, ormai ben conosciuto per averlo già visto su un buon numero di giochi di corse automobilistiche. Vaste opzioni di prove libere e cronometrate ci preparano alla gara, dalla lunghezza impostabile.

Una buona caratteristica peculiare a questo gioco è il ricorrere della schermata di messa a punto (*Setting*) ad ogni progressione di menù. Questo significa che si può regolare il *setup* dopo ogni turno di prove e tra prove e gara. Nella normalità la quantità di parametri "da officina" tra cui spicca la regolazione dell'intensità di frenata e la curva di erogazione della potenza del motore. Sarà dunque opportuno scegliere di avere più o meno accelerazione a vantaggio della velocità massima a seconda dei circuiti che via via incontreremo. Bisogna ammettere che la gamma di intervento nei vari casi non è molto ampia (5 *steps*): altri giochi recensiti di minor spessore tecnico sono senz'altro più completi, ma siamo ormai pronti a partire: iniziamo dunque con le impressioni di guida. Si nota immediatamente la buona scorrevolezza generale e la grafica un tantino carica, eccetto che per la coreografia d'intorno. Le visuali disponibili sono diverse, ma l'unica presa in considerazione è quella realistica dell'abitacolo, una piacevole sorpresa per prospettiva di guida, meno per realizzazione di particolari; il contagiri comunque c'è e funziona. Il sonoro è realistico e davvero coinvolgenti sono il rumore meccanico delle cambiate e gli scoppiettii in rilascio dovuti alla valvola di sovralimentazione di questi potenti motori turbo. Inspiegabilmente grossolana invece la scelta di dotare le vetture che sorpassano del medesimo rumore... Tornando alla pista rilevo ancora una volta la precisione di un disegno che tiene presente anche degli avvallamenti e non mostra sporgenze come nel caso di ***Human GP*** per Nintendo 64. I cordoli infatti sono ben rastremati e l'asfalto di buon livello. Note dolenti per quanto riguarda invece un aspetto tra quelli che mi stanno più a cuore, la guidabilità. A causa anche del volante non settato ci si imbatte presto in reazioni inverosimili: la tendenza della vettura (la nostra era tra le più competitive e anche tra le altre non c'è grossa differenza) è al sottosterzo deciso in uscita di curva cioé ad allargare fin troppo bruscamente la traiettoria impostata ogni volta che si dà gas. In pratica si guida con l'acceleratore; infatti a volte conviene non frenare, staccare il gas e cercare di impostare. A quel punto la macchina è come se venisse succhiata in curva, con la differenza che lo spostamento di traiettoria è tale da andare quasi sempre a sbattere all'interno o nell'erba. Ad ogni frenata poi l'instabilità aumenta e alla fine il senso è di vera frustrazione. Si combatte per rimanere in pista. Purtroppo anche gli interventi telaistici non correggono questo problema e tra sospensioni e aereodinamica si nota solo una lieve differenza di velocità massima. L'IA degli avversari rientra nella norma, è cioè piuttosto bassa con manovre e frenate strane ma ad onor del vero non è in questo caso così impossibile come in altri titoli. La bagarre è limitata unicamente dall'imprecisione del comportamento del mezzo, peraltro ben coadiuvata dall'uso necessario del joystick. La procedura di partenza, una volta qualificati, è quella del giro lanciato. Anche qui si è costretti a guidare da fuori come valore di default per poi cambiare visuale subito dopo esser partiti. La scelta della modalità di gioco non presenta sorprese riservando i classici *Ttime Attack,* campionato e testa a testa. Per finire la colonna sonora è vagamente funky elettronica e, almeno per quel che riguarda il BGM nelle fasi di corsa, disinseribile.

L'impressione dunque è quella di una bella occasione persa: l'idea è senz'altro originale, nessuno ha mai pensato di realizzare un Campionato Gran Turismo se si esclude forse un gioco in soggettiva veramente orrido uscito lo scorso anno. La quantità di vetture richiede addirittura un secondo CD, la realizzazione fisica veramente ben riuscita, ci sono pure le ragazze pon-pon, ma è più che lecito ormai aspettarsi un controllo di guida accurato. I programmatori Kaneko non hanno ritenuto che questa fosse una caratteristica decisiva ai fini del divertimento, ed è un peccato.

FILIPPO

Si ringrazia
VideoStar (Pc)
per il CD

Commento **Ad una buona realizzazione di tracciati e ad alcune idee brillanti come quella di includere un secondo CD spettacolare per far conoscere un po' meglio gli eroi del volante giapponesi (figurano pure due ex della F1), non fa riscontro un altrettanto convincente controllo di vettura, decisamente a sé e comunque grossolano. Gli ingredienti per ben figurare a parte ciò esistono tutti.**

Titolo : GT Max Rev
Casa : Kaneko
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : Racing

Pro...
- *Full motion video spettacolare*
- *Realizzazione tracciati pregevole*

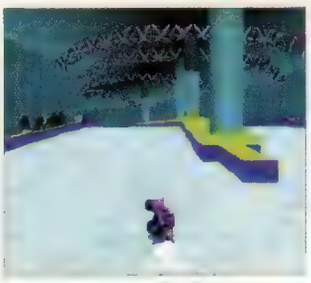
Contro...
- *Comportamento del veicolo mediocre*
- *Problemi di settaggio Performer*

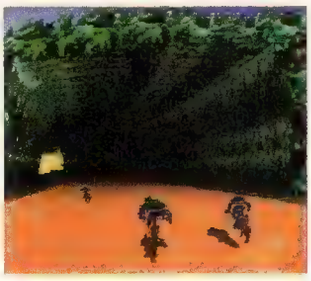
La Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **75**
Giocabilità : **55**
Longevità : **55**
Originalità : **75**

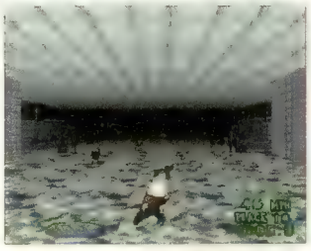
70

2Xtreme





Grazie ad *Extreme Sports*, uno dei titoli più bizzarri che siano apparsi sul 32-bit Sony, diversi giocatori hanno avuto la possibilità di cavalcare quattro mezzi (mountain bike, skateboard, roller blade e slittini) in una serie di gare attorno al mondo. Era infatti possibile lanciarsi lungo una serie di circuiti con il proprio sistema di trasporto preferito per poi procedere all'eliminazione fisica (a suon di pugni e schiaffi) dei vari avversari, facendo al contempo attenzione ad evitare i vari ostacoli che impestavano i tracciati. Si trattava di un titolo molto divertente che si beccò un bel 85% sul numero 20 di Super Console ed ora, dopo una lunghissima attesa, il sequel è finalmente fra noi. La prima cosa che balza agli occhi è la scomparsa degli slittini, sostituiti da un nuovo e fiammante snowboard, sostituzione alla quale si vanno ad aggiungere 12 nuovi tracciati. Un'altra differenza rispetto al game originale è che qui non potrete più gareggiare lungo i vari circuiti con il vostro veicolo del cuore, ma ogni singola gara dovrà essere affrontata con un mezzo ben preciso, identico per tutti i partecipanti alla competizione.



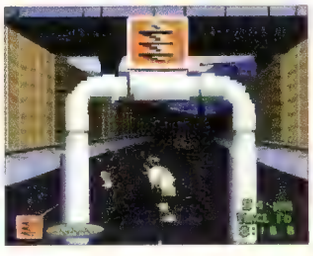
La Vispa Teresa...

Tanto per cominciare in questo secondo episodio i programmatori hanno deciso di inserire una serie di power-up. Durante le vostre peregrinazioni lungo i vari livelli vi imbatterete in un'ampia selezione di cancelli che, una volta attraversati, vi doneranno una serie di bonus alquanto utili. Alcuni vi consentiranno di intascare punti, altri di far comparire insperate scorciatoie, altri ancora vi consentiranno di migliorare le vostre performance velocistiche o di tenuta, le vostra abilità nei salti o la potenza dei vostri pestoni; tutti elementi che si riveleranno estremamente importanti per poter raggiungere, sani e salvi, la testa del gruppo. Anche i vari personaggi sono stai upgradati ed ora vantano una serie di abilità particolari. All'inizio del gioco avrete infatti a disposizione un'ampia selezione di atleti di ambo i sessi le cui caratteristiche varieranno in maniera considerevole a seconda del soggetto selezionato. Se anche così non ci fossero corridori di vostro gusto potrete sempre decidere di crearvi da soli il vostro atleta del cuore dando al povero pischello il nome e la conformazione fisica che più vi aggrada. Questa è sicuramente un'opzione molto interessante che contribuisce a incrementare sensibilmente la longevità del prodotto anche se, forse, i cambiamenti da apportare sarebbero dovuti essere altri!

Add on, Add Off

Il problema principale di questo *2Xtreme* è che, paragonato con l'originale, questo sequel presenta alcune novità, ma anche mancanze di un certo rilievo. Tanto per cominciare non potrete più comprarvi gli equipaggiamenti come facevate nel vecchio game: in più il fatto di essere costretti a correre i vari tracciati utilizzando sempre lo stesso veicolo rende l'azione molto più lineare impedendo di fatto al giocatore di sviluppare varie tecniche o, perché no, semplicemente di correre con il mezzo che più lo diverte. I vari tracciati sono indubbiamente più complessi rispetto al titolo originale, grazie alla massiccia presenza di ostacoli, alcuni dei quali però hanno la dannata tendenza ad occupare l'intera sede stradale. Potrebbe capitarvi di arrivare a tutta manetta lungo il tracciato di L.A. solo per scoprire che il primo incrocio è bloccato da due bei pullman che non possono essere assolutamente evitati. In queste situazioni tutto quello che potrete fare è spiaccicare il vostro bel faccino contro il finestrino del bus ritrovandovi di botto attorniati da una serie di pixel formato famiglia. Tirando le somme appare chiaro come questo *2 Extreme* sia un titolo nettamente inferiore all'originale. La grafica è povera, il divertimento limitato ed il gioco tende a diventare noioso già dopo un paio d'ore. Neanche la modalità a due giocatori riesce ad evitare al game una cronica disfatta, così se siete alla ricerca di un gioco di corse bizzarro e divertente il mio consiglio è quello di optare ancora per l'originale che, grazie al cielo, vanta uno spessore e una giocabilità ben superiori a questo sequel.

SHOGUN



Commento **Fin dalle prime battute di gioco appare immediatamente chiaro che quest'ultimo game targato SCEE non vanti la qualità dell'*Extreme Games* originale. L'idea di inserire un nuovo mezzo e di dotare i vari personaggi di una serie di caratteristiche peculiari non è male: sfortunatamente il prodotto perde rispetto al prequel proprio quando si scende in pista. La realizzazione tecnica risulta infatti mediocre ed anche la libertà di azione del giocatore è notevolmente diminuita a causa dei mezzi fissi che caratterizzano ogni tracciato. Un altro bel buco nell'acqua, quindi, che dimostra, come se ce ne fosse ancora bisogno, che non basta una buona idea per sfornare titoli degni di questo nome.**

Titolo : 2 Xtreme
Casa : Scee
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Pro...

- *Possibilità di crearsi il proprio pilota*
- *Buona varietà di tracciati*

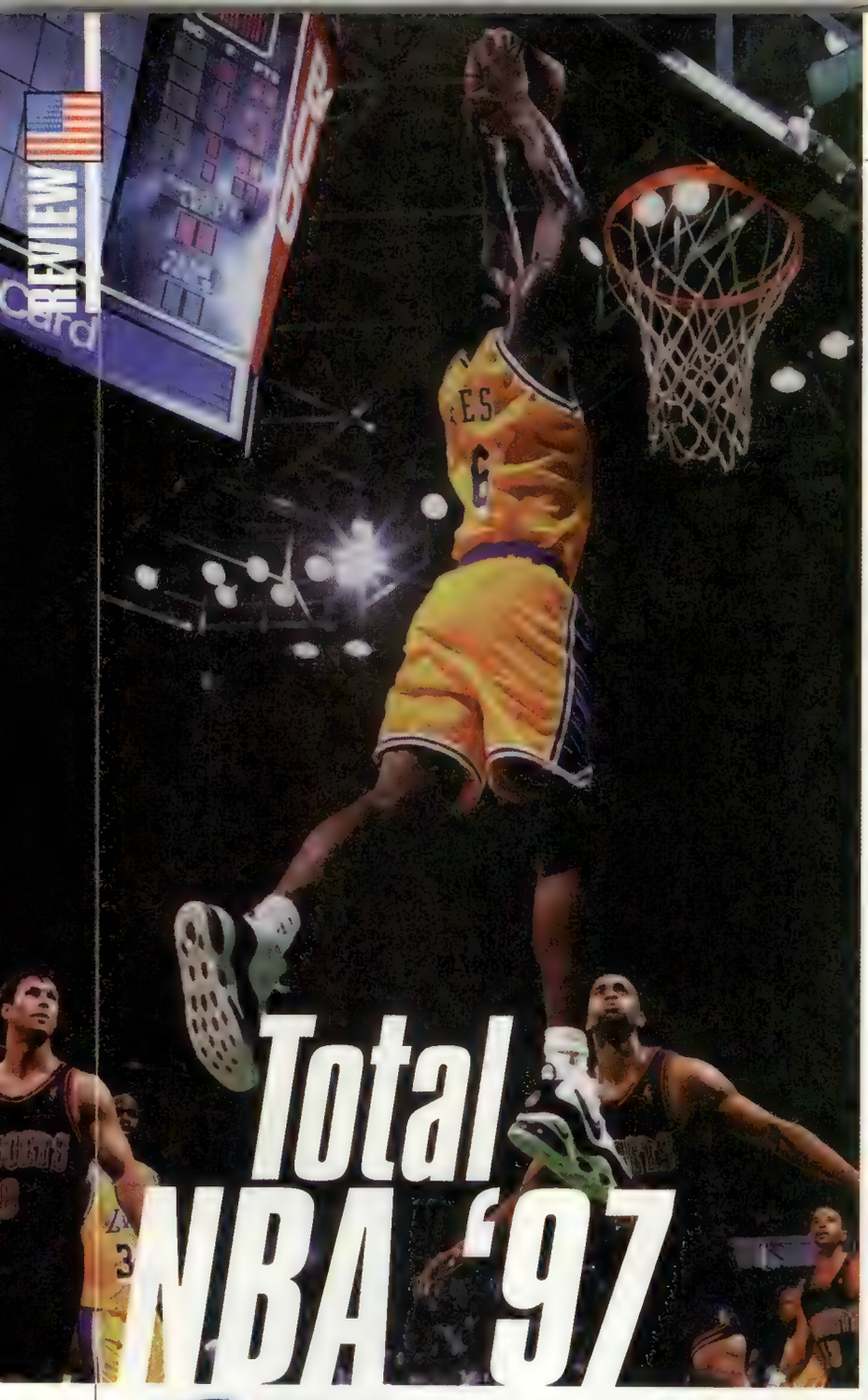
Contro...

- *Tecnicamente scarso*
- *Meno godibile rispetto all'originale*

La Pagella...

Grafica : 58
Sonoro : 60
Giocabilità : 59
Longevità : 52
Originalità : 40

56



Total NBA '97

La stagione del *college basket* NCAA è terminata da pochi giorni e anche la NBA si appresta a vivere le fasi più emozionanti con i play-off. Tra poco tempo quindi, le alternative disponibili per gli appassionati di pallacanestro per divertirsi con il loro sport preferito rimarranno solamente due: calcare gli afosi playground con l'avvento della bella stagione oppure - al fresco della propria cameretta - inserire nella PlayStation il nuovo titolo realizzato da Sony, *Total NBA '97* (ricordiamo che la versione americana, qui recensita, si chiama *NBA ShootOut '97*), edizione riveduta, corretta e aggiornata statisticamente di una delle migliori produzioni del genere attualmente a disposizione. I programmatori sono infatti riusciti a eliminare buona parte dei piccoli difetti presenti nell'originale e ora, se escludiamo qualche problema nella gestione del mercato, di cui parleremo più avanti, non si segnalano altri inconvenienti significativi.

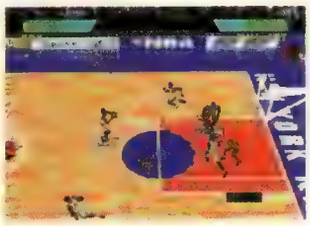
Titolo : NBA Shoot Out '97
Casa : Sony
Versione : Americana
N° Giocatori: 1-8
Genere : Sportivo

Una volta caricato il gioco, dopo aver assistito a una discreta presentazione, si nota la presenza di una buona quantità di opzioni che riguardano qualsiasi aspetto del gioco. Oltre a selezionare la lunghezza dei quarti, il livello di difficoltà, il volume degli effetti sonori, della musica e del commento digitalizzato, è anche possibile inserire la *CPU Assist* (che diminuisce leggermente le capacità di tiro della squadra che si trova in netto vantaggio) e un sistema di aiuti su schermo. Una volta settati tutti questi parametri, prima di cominciare la partita vera e propria, non resta che decidere che tipo di competizione affrontare tra le tre a disposizione: esibizione, stagione completa oppure play-off.

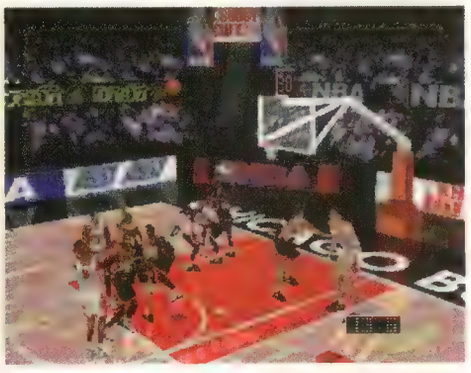
Opzioni

Selezionando l'esibizione, si può scegliere il proprio team preferito tra quelli disponibili (gli originali della NBA più i due *All-Star Team*) senza però apportare alcuna modifica al roster delle squadre. Nei play-off invece bisogna porgere maggiore attenzione alla selezione del team, dato che gli avversari sono indubbiamente più agguerriti sia in attacco che in difesa.
L'opzione più importante rimane comunque la Regular Season che permette di affrontare una stagione completa, formata da 82 incontri più, in caso di qualificazione, i play-off. A questo punto, prima di incominciare a giocare, è inoltre possibile creare il proprio giocatore dal nulla, decidendone il ruolo, le caratteristiche fisiche e quelle tecniche, mettere sotto contratto i *Free Agent* a disposizione o scambiare con altri team i giocatori meno utili che si hanno in squadra. Nel tentativo di rendere in gioco più realistico infatti, i programmatori hanno inserito una sorta di basket-mercato, che permette anche alle squadre più deboli di rinforzarsi nel corso della stagione.
Malgrado questa idea sia da apprezzare, è proprio nel mercato che si può riscontrare uno dei principali difetti di *Total NBA '97*.
Come già accadeva nei prodotti targati EA in cui era presente questa sezione, le franchigie avversarie accettano qualsiasi tipo di scambio, ed è quindi facile sbarazzarsi dei cestisti più deboli per assicurarsi delle vere e proprie star. Si può quindi affermare che, utilizzando questa opzione senza alcun scrupolo, si riesce a giocare con un *Dream Team* che molto difficilmente può essere battuto. Per eliminare questo problema comunque, è sufficiente usare con moderazione quest'opzione,

Ogni campo di gioco è una fedele riproduzione di quelli reali.

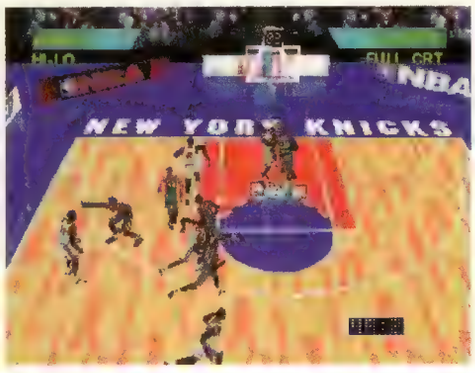


anche se resta il fatto che creare una squadra con i propri giocatori preferiti è una tentazione a cui è difficile resistere. Una volta effettuati i vari scambi, non resta che cominciare la stagione, affrontando il primo avversario; a questo punto si può decidere se giocare la partita oppure se farla giocare automaticamente dal computer. Al termine di ogni incontro si possono poi visionare tutta una serie di utilissime statistiche, che contribuiscono a fornire al gioco un aspetto particolarmente "televisivo". Oltre ai dati sulla partita appena terminata, si possono vedere schermate sulle performance di ogni singolo giocatore (con percentuale al tiro, rimbalzi, palle rubate, palle perse e molto altro) presente nel gioco, anche quelli che appartengono a team controllati dalla console. Grande cura è stata quindi posta dai programmatori della Sony nella realizzazione degli aspetti di contorno, ma, fortunatamente, possiamo tranquillamente affermare che anche la parte fondamentale del gioco, ovvero la partita vera e propria, non è stata trascurata.



La Partita

Sin dalla palla a due, si può chiaramente notare che i programmatori hanno svolto un ottimo lavoro dal punto di vista tecnico. La grafica infatti è eccellente e sono fedelmente riprodotte tutte le peculiarità di ogni singolo palazzetto dello sport americano (il parquet di gioco è diverso per ogni campo, come nella realtà). Inoltre i giocatori si muovono con notevole fluidità e sono state inserite tutte le giocate disponibili nella pallacanestro: è quindi possibile cercare di rubare la palla, correre, saltare per stoppare o recuperare un rimbalzo, passare, tirare, schiacciare o, nel tentativo di disorientare un avversario, palleggiare tra le gambe o dietro la schiena. Tutto questo grazie anche a un sistema di controllo che, malgrado l'utilizzo di praticamente tutti i tasti presenti sul joypad di Playstation, è semplice e comodo da utilizzare. Nel corso della partita, utiliz-

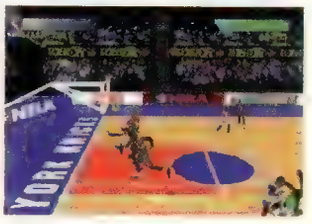


LE VARIE INQUADRATURE CONFERISCONO AL GIOCO UN ASPETTO PARTICOLARMENTE "TELEVISIVO".

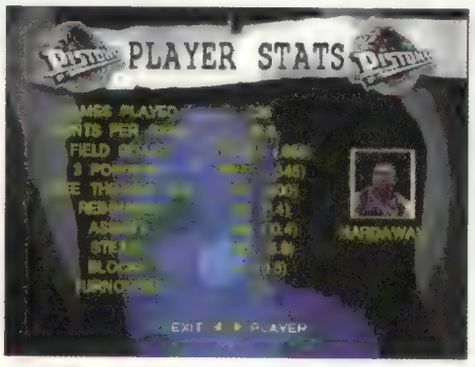
	NBA IN THE ZONE 2	NBA LIVE '97	TOTAL NBA '97
Giocabilità	Medaglia di bronzo per il titolo Konami che, pur se dotato di una notevole varietà di schemi, non è esente da qualche piccolo difetto, primo fra tutti la presenza di alcune azioni con cui si può segnare quasi sempre (per la scarsa intelligenza dei cestisti computerizzati).	Il divertimento è assicurato grazie alla presenza di un discreto numero di schemi e di un sistema di controllo abbastanza completo. Non eccezionale l'intelligenza artificiale. Medaglia d'argento.	Il migliore del trio. Ottima la varietà d'azione e il sistema di controllo che permette di eseguire praticamente qualsiasi giocata presente nella vera pallacanestro. Medaglia d'oro.
Numero Squadre	Sono presenti tutti i team della NBA, con i giocatori originali (fatta eccezione per quelli che hanno contratti in esclusiva con alcune software house). Mancano però tutte le matricole. Medaglia d'argento.	Vale lo stesso discorso fatto per *In The Zone 2* e in più sono presenti i *rookies*. Medaglia d'oro.	Come era prevedibile, anche in questo caso sono presenti tutte le squadre NBA, oltre ai due *All Star Team*. Il primo gradino del podio deve essere quindi condiviso con *NBA Live '97*.
Opzioni	Il numero di opzioni presenti è discreto. E' possibile affrontare i play-off, la *regular season* oppure una amichevole, oltre a settare tutta una serie di parametri. Medaglia di bronzo.	Le opzioni del titolo della EA sono simili a quelle del rivale della Konami; a favore di *NBA Live '97* bisogna aggiungere la presenza del basket-mercato. Oro alla pari con il prodotto targato Sony.	Praticamente identiche, sia per quantità che per varietà, a quelle di *NBA Live '97*. Medaglia d'oro.
Grafica/Animazioni	Buona la definizione dei personaggi, la qualità delle animazioni e i vari particolari dei campi. La medaglia di bronzo è dovuta alla presenza di "sole" quattro visuali, non tutte adatte al gioco.	Nella migliore tradizione della EA sono presenti un notevole numero di inquadrature. Ottime anche le animazioni dei giocatori e in numerosi dettagli presenti. Seconda posizione nella graduatoria.	Il leader indiscusso. Eccezionale la qualità delle animazioni e della grafica. Le sette visuali presenti sono tutte particolarmente curate.
Multi-Player	Medaglia di bronzo anche in questo settore; nel gioco Konami infatti il numero massimo di giocatori è di due.	Fino a otto giocatori possono competere in *NBA Live '97*. In questa categoria, il titolo EA si merita la posizione più alta del podio.	Ancora una volta una parità in vetta. Come nel gioco della EA, anche in questo caso si possono affrontare fino a otto contendenti.
Note Particolari	Seconda posizione in questa categoria; i programmatori hanno inserito un buon numero di schermate di statistiche. Particolare la possibilità di sentire l'inno nazionale all'inizio di ogni incontro. Grave mancanza: impossibilità di effettuare sostituzioni.	La presenza del basket-mercato è senza dubbio la sorpresa più interessante di questo gioco. L'*editor* dei giocatori è molto più realistico di quello del gioco Konami. Secondo a pari merito con In *The Zone 2*.	Basket-mercato, tutte le statistiche individuali e di squadra e una notevole cura nei dettagli. Per me, numero uno. Ricordiamo che la versione americana, tecnicamente identica, si intitola *NBA Shootout '97*.

(Foto a sinistra) *anche in* Total NBA '97 *non mancano le giocate spettacolari.*

zando il tasto R2 presente sul pad, è possibile selezionare la tattica di gioco; difensivamente sono presenti due tattiche, il pressing a tutto campo e quello a metà campo mentre in attacco sono presenti una quantità maggiori di schemi che permettono di eseguire blocchi per un tiratore, di isolare un giocatore per l'uno contro uno, di creare un triangolo oppure di eseguire un *alley-hoop*, giocata altamente spettacolare che, se eseguita correttamente, permette ai propri giocatori di esibirsi in una devastante schiacciata al volo. Altra interessante novità in *Total NBA '97* è la possibilità di eseguire una serie di rapidi passaggi per cercare di rendere meno agevole la difesa avversaria; tenendo premuto il tasto L2 infatti, a ogni giocatore viene abbinato uno dei quattro tasti presenti sul pad (X, ▲, ● e ■). Grazie a questo, si può quindi passare la palla a qualsiasi compagno e, quando si vuole tirare, è sufficiente rilasciare il tasto L2 per tornare al normale sistema di controllo. Tornando a parlare della realizzazione tecnica, non si può non sottolineare l'estrema cura posta dai programmatori per cercare di sfornare un prodotto il più possibile aderente alla realtà. Oltre alla già citata fluidità dell'azione, bisogna evidenziare anche la presenza di diverse visuali che permettono di seguire la partita lateralmente (come in televisione) sia da vicino che da lontano, da dietro i due canestri o con un'inquadratura *Live*, particolarmente spettacolare, che segue l'azione da vicino. Ottimo anche il replay che può essere utilizzato per mostrare le giocate più spettacolari che possono essere, oltre al già citato *alley-hoop*, i diversi tipi di schiacciate presenti. Di livello elevato anche il sonoro ottimo soprattutto per quello che riguarda il parlato digitalizzato che commenta le varie azioni e segnala il realizzatore di ogni canestro. A tutto questo bisogna poi aggiungere una giocabilità veramente eccellente e una longevità immensa. Tra i pochi difetti che sono riuscito a trovare in *Total NBA '97*, oltre al già citato problema del mercato, gli unici di una certa rilevanza sono la fastidiosa tendenza, da parte dei cestisti computerizzati, a compiere solo raramente dei falli e la mancanza, per i soliti problemi di diritti, di alcuni giocatori (Micheal Jordan, Shaquille O'Neil e Charles Barkley, solo per citarne alcuni). Non sono difetti gravissimi, ma contribuiscono a diminuire leggermente l'alto livello di realismo del gioco. Si può quindi affermare che Sony ha ancora una volta centrato il bersaglio ed è riuscita, con questa nuova simulazione di basket a riconquistare la leadership che aveva perso dopo l'uscita dei prodotti targati EA e Konami (*NBA Live '97* e *In the Zone 2* rispettivamente).



Per ogni giocatore è presente una scheda in cui sono segnalate diverse statistiche.



END

Si ringrazia
MicroMedia
per il CD

Commento **Sony ha senza dubbio centrato il suo obiettivo ottenendo nuovamente la leadership nel settore delle simulazioni di basket. *Total NBA '97* è infatti superiore a qualsiasi altro titolo del genere disponibile per PlayStation e, molto probabilmente, può essere considerato la migliore versione videoludica di questo sport in generale. A una realizzazione tecnica eccellente i programmatori hanno infatti saputo accostare una giocabilità quasi perfetta e una longevità immensa, garantita anche dalla presenza di tutte le squadre della NBA. Insomma, un gran titolo che tutti gli appassionati di questo sport non dovrebbero proprio lasciarsi scappare**

Pro...
- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Divertimento assicurato*

Contro...
- *Mercato giocatori non convincente*
- *La difesa non è il massimo del realismo*

La Pagella...

Grafica	**92**
Sonoro	**93**
Giocabilità	**92**
Longevità	**93**
Originalità	**92**

93

VIDEOGIOCHI

ESSE

By SDEGNO

Via Libertà 258, 80055 Portici (Na)

Tel. 081/7766465 - 7765611

Sega Mega Drive

	£.
Agassi Tennis	49.800
Cliffanger	49.800
Dynamite Headdy	43.200
Earth Worm Jim 1	59.000
Fever Pitch Soccer	42.600
Fifa 97	99.000
Gauntlet 4	57.600
General Chaos	39.900
Hook	49.800
I Re Leone	59.000
Int. S.S.Soccer deLuxe	99.900
James Pond 2	39.900
Jordan Vs Bird	39.900
Majou mallard Donald Duck 2	56.300
Mario Andretti	51.100
Marko's Magic Football	74.400
Mega Bomberman	60.300
Mega Swiw	45.900
Nba Live 97	89.100
Nba T.E	49.900
Paper Boy	51.800
Page Master	59.900
Pete Sampras Tennis	59.000
Phantom 2040	45.900
Pitfall	54.100
Rocket Knight Adventure	41.900
Shaq fu + cd	45.900
Sonic e Knucle	55.000
Street Racer	56.300
Striker 96	45.900
Super Skidmars	61.600
Tazmania 2	51.100
Time Killers	45.900
Ultimate Mortal Kombat	65.000
Ultimate Soccer	59.900
Virtua Fighter II	89.900
Brutal Paws of Fury	39.900
Premier Manager 97	99.000
Light Crusader	49.900
Nba Jam	33.000
Victory Man	39.900
MickeyMania	49.900

Nintendo 64

£. 399.000

Pilots Wings	129.000
Stars Wars	145.000
Super Mario 64	119.000
Wave Race	119.000
Fifa 64	159.900
Killer Gold	139.900
Mario Kart	119.900

Accessori

Adattatore Universale Saturn	£. 39.900
Cavo Link Play Station	£. 19.400
Cavo Scart Play Station	£. 22.200
Cavo Scart Sega Saturn	£. 19.700
Interactor Aura (cuscino interattivo)	£. 178.600
Joypad Compatibile Playstation	£. 24.800
Joypad originale Playstation	£. 55.700
Joypad Saturn	£. 32.900
Memory Card Playstation	£. 49.800
Pistola Saturn - Playstation	£. 70.700
Unità RF Saturn - Playstation	£. 26.100
Volante Saturn	£. 130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	£. 129.000
Joystic da tavolo Nintendo 64	£. 148.000
Super Pad Nintendo 64	£. 74.000
Cavo Video stereo Nintendo 64	£. 46.000
Convertitore scart Nintendo 64	£. 29.900
Joypad Originale Ultra 64	£. 46.000
Memory Card Ultra 64	£. 29.900
Unità Modulatore Ultra 64	£. 46.000

Super Nintendo

Boogerman	52.400
Donald in Maui Mallard	127.000
Donkey Kong Country 2	98.200
Donkey Kong Country 3	124.000
F1 Pole Position 2	138.800
F-Zero	60.000
Fifa 97	99.500
Hungry Dynasaur	45.000
Int. S.S.Soccer DeLuxe	125.700
Killer Instinct	38.000
Kirby Dreamcourse	65.400
Kirby Ghost Trap	65.400
Nba Live 97	99.500
Oscar	90.400
Prehistorik Man	62.900
Phantom 2040	50.000
Super Bomberman	60.700
Super Ghouls & Ghosts	68.100
Super Matio all Stars	85.100
Super Pouch Out	64.200
Super Tennis	55.000
Ultimate Mortal Kombat	111.300
Weapon Lord	68.100
Zelda	61.600
Zoop	62.900
Mario World 2	90.000
Mohawk and Headphone Jack	58.000
Street Fighter Alpha 2	110.000
Super Mario World	53.000
Incredible Hulk	49.000
Jungle Strike	45.000
Mr Do	59.900
Kid Clown in Crazy Chase	58.000

Sega Saturn

£. 299.000

Alien Trilogy	80.000
Athlete Kings	107.400
Break Point	99.000
Clock Work Knight 2	52.000
Daytona Usa	59.000
Daytona Usa Cham.Edit.	111.300
Die Hard Arcade	109.900
Earthworm Jim 2	54.000
Euro 96	69.400
Fifa 97	85.100
Formula 1	58.000
Golden Axe Duel	62.900
Guardian Heroes	52.000
Manx TT	120.000
Nba Live 97	85.100
Need for Speed	79.900
Rayman	59.900
Sega Rally	59.900
Shinoby X	54.000
Street Figther Alpha	52.000
Street Racer	95.600
Sonic 3d	109.900
Toshinden Ura	65.000
Tomb Rider	104.600
Virtua Cop 2	111.300
Virtua Figther 2	64.000
X men Children of Atom	69.900
Bug	55.000
Mortal Kombat II	55.000
Panzer Dragon	55.000
Virtua Cop + Gun	69.900
Virtua Hydelide	49.000
Nights	59.000
World Wide Soccer	65.000

Play Station

£. 299.000

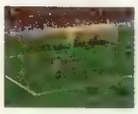
	£.
A-Train	78.000
Actua Golf	91.500
Black Down	88.000
Broken Sword	91.500
Break Point	88.000
Command & Conquer	85.000
Cool Boarders	87.800
Crash Bandicot	91.000
Davis Cup Tennis	72.000
Destruction Derby 2	94.300
Die Hard Trilogy	94.300
Earth Worm Jim 2	94.000
Fifa 97	85.100
Firo & Klaud	79.900
King's Field	72.000
Formula 1	91.000
Gex	78.600
Hyper Tennis	91.500
Namco Museum Vol.3	72.000
Int. S.S. Soccer DeLuxe	89.900
Jamping Flash 2	91.000
Lomax	87.800
Mortal Kombat Trilogy	94.300
Micro Machine V3	99.000
Nba Live 97	85.100
Pandemonium	79.900
Philosoma	72.000
Rayman	72.000
Resident Evil	94.300
Ridge racer Revolution 2	94.300
Space Jam	95.000
Star Gladiator	54.000
Street Figther Alpha	69.000
Street Figther Alpha 2	91.500
Street Racer	94.300
Tekken 2 + cd demo	91.000
Theme Park	85.800
Titan Wars	91.500
Tomb Rider	98.200
Total Nba 97	79.900
Toshinden 2	91.000
Tobal N.1	89.900
Tunnel B1	85.100
Victory Boxing	91.500
Viewpoint	54.000
Wipeout 2097	94.300
Wrestlermania	69.000
X2	94.800
X-Com Terror From Deep	96.300
Jet Rider	77.000
Slam Scape	76.000
Supersonic Racers	63.000
Epidemic	78.000
Excalibur	95.000
Exhumed	79.000
Extreme 2	79.000
Spider	79.000
Strike point	91.000
Doom	59.900
Air Kombat	49.900
Destruction Derby	49.900
In The Hunt	49.900
Ridge Racer	49.900
Robo Pit	49.900
Tekken 1	49.900
Toshinden 1	49.900
Wipe out	49.900

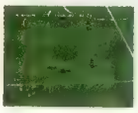
Soccer '97

Il 32-bit di casa Sony ci ha già abituato a massicce invasioni di giochi ma, sinceramente, non ci saremmo mai aspettati di vedere comparire così tanti giochi di calcio in un sol botto. Non passa infatti settimana senza che qualche casa non se ne esca con un titolo originale, un sequel o una conversione, gonfiando così a dismisura quello che fino a poco tempo fa era un mercato veramente asfittico. Sorprendentemente è stata la Eidos una delle case più veloci nel propinare ai giocatori la nuova versione del suo *soccer game*, *Olympic Soccer*, battendo sul tempo concorrenti molto agguerriti che sono comunque riusciti a conquistare le posizioni di rincalzo.

Della precedente ondata di titoli di calcio *Olympic Soccer* era sicuramente uno dei migliori. Titoli similari quali, ad esempio, i primi giochi della Gremlin e della Psygnosis erano infatti colpiti da una serie di difetti che diventavano evidenti dopo lunghe sessioni di gioco, alcuni dei quali andavano anche a minare la giocabilità generale dei prodotti. Che motivo c'era, per esempio, di passare la palla quando un solo uomo poteva tranquillamente riuscire ad infilarsi attraverso le migliori difese o perché mai bisognava tentare mille e più tiri dalla distanza quando bastava prendere la giusta diagonale per infilare il portiere avversario come un tordo? Certo, anche *Olympic Soccer* aveva degli inconvenienti, tuttavia si trattava di difetti minori che non incidevano più di tanto sulla giocabilità generale. A questo punto però sorge spontanea chiedersi se, in vista dell'uscita di *ISS Pro* della Konami, ci sia ancora effettivamente spazio per altri giochi di calcio. La risposta non è facile, ma penso che alla Eidos la cosa non interessi poi molto!

Come nella quasi totalità dei giochi di calcio attuali (ISS Deluxe a parte), anche in Soccer '97 è possibile scegliere fra un elevato numero di inquadrature differenti.

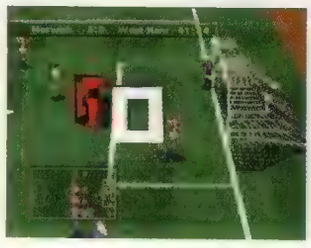


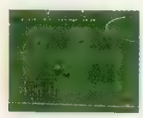


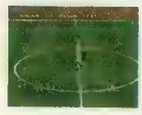
Titolo : Soccer '97
Casa : Eidos
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sportivo

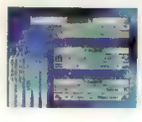
Gamba di Legno

Bisogna dire che la licenza delle Olimpiadi utilizzata dalla Eidos come base per il proprio game era l'aspetto peggiore di tutto il prodotto. Così, cambiando il titolo del gioco e la licenza, la Eidos è riuscita ad accaparrarsi i diritti della Premier e First Division inglesi.

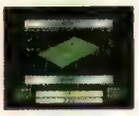


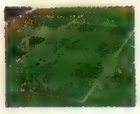




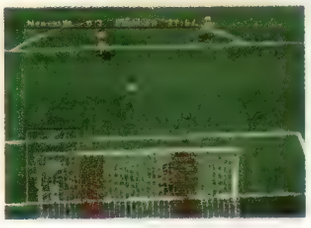


Questo significa che in questa seconda versione le squadre nazionali sono state sostituite dai famigerati team inglesi ed ora potremo lanciarci lungo verdi campi al comando di formazioni quali l'Arsenal, il Leeds e il Chelsea. Oltre alla nuova coreografia e alle squadre, i ragazzi della Silicon Dream hanno anche colto l'opportunità per rielaborare parecchi aspetti del gioco eliminando parte dei difetti che affliggevano la versione originale. E' così sparito il trucco che ci consentiva di segnare sempre tirando in





diagonale e la stessa cosa vale anche per i goal su calcio d'angolo. In modo analogo è stata anche eliminata quella strana "regola" che spingeva i portieri a fuggire da un qualsiasi retropassaggio, tant'è vero che ora i nostri estremi difensori si riveleranno molto più intraprendenti facendo tutto quanto è in loro potere per spazzare l'area dalla fastidiosa presenza di eventuali oggetti palliformi.



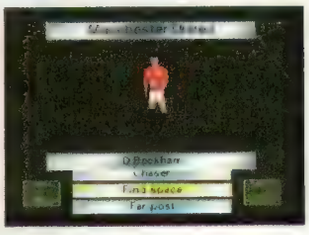
Che Belle Gambe!

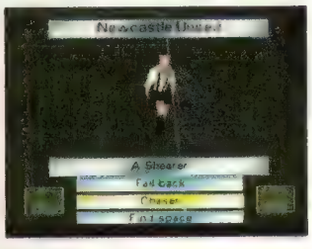
Dal punto di vista meramente estetico *Soccer '97* è praticamente identico al suo predecessore. I vari player sono stati realizzati utilizzando, anche stavolta, i consueti modelli poligonali caratterizzati da un buon set di animazioni e da qualche *texture* di discreta fattura. Purtroppo, mentre i giocatori poligonali erano più che adeguati quando il game fu realizzato per la prima volta, ora, dopo aver visto titoli del calibro di *Winning Eleven '97*, il tutto appare molto primitivo. I giochi della Play si stanno infatti evolvendo con una rapidità incredibile così ciò che era accettabile 6 mesi fa ai giorni nostri appare semplicistico e datato e questo, ahimé, è ciò che si è verificato anche con *Soccer '97*. Fortunatamente il "cuore" del gioco risulta ancora discretamente giocabile e godibile: si tratta in fin dei conti del classico"flipperino" estremamente immediato, dove gli omini rincorrono la palla e scagliano minelle a destra e a sinistra. L'azione di gioco è quindi molto rapida e frenetica, anche se il tutto manca di quella profondità tipica di altri titoli quali, ad esempio, il già citato *Winning Eleven '97*.

Tempo Scaduto!

La Eidos ha compiuto un'azione degna di nota nell'updatare l'*engine* di *Olympic Soccer*: i Silicon Dream hanno agito in modo mirato, ascoltando i suggerimenti e i consigli dei videogiocatori e agendo di conseguenza. Questo ha permesso loro di realizzare un titolo più equilibrato oltre che di apportare una serie di variazioni che hanno influenzato anche la meccanica di gioco. La velocità della azioni è infatti aumentata in maniera massiva ed ora, premendo il tasto R1, è possibile allungarsi la boccia permettendo al nostro omino di lanciarsi in uno scatto ancor più poderoso.
Sfortunatamente non tutti i cambiamenti apportati sono risultati positivi. La velocità delle varie azioni risulta infatti fin troppo elevata con giocatori che schizzano da una parte all'ltra del campo come fossero perennemente seguiti da qualche strana e famelica bestia. Nonostante ciò *Soccer '97* rimane tuttavia un titolo sicuramente godibile che però poco ha a che spartire con produzioni del calibro di *Winning Eleven '97*. Si tratta infatti di un game in perfetto stile *Sensible Soccer*, caratterizzato da un'azione di gioco rapida e frenetica che non fa certo della complessità e della profondità la sua arma vincente.

END





SOCCER '97 *È SIMILE PER MOLTISSIMI VERSI AL SUO PREDECESSORE* OLYMPIC SOCCER, *MA GRAN PARTE DEI DIFETTI SONO STATI FORTUNATAMENTE ELIMINATI.*

Commento I giochi di calcio sono un genere in continua evoluzione e anche i titoli più massicci e divertenti corrono il rischio di essere rimpiazzati al vertice della categoria nel giro di un paio di mesi da alcune uscite ben assestate. Questo fatto era toccato già al primo *Olympic Soccer* qualche tempo fa e, nonostante alcuni interessanti cambiamenti e migliorie apportate al codice del gioco, *Soccer '97* non è riuscito a colmare il gap che lo separa dai titoli leader di questa categoria. Non si tratta di grossissime lacune, ma di piccoli difetti quali, ad esempio, una veste grafica "solo" discreta, una certa mancanza di importanza dei passaggi e un sistema di controllo non perfettamente calibrato. Inoltre, nonostante *Soccer '97* sia un titolo sicuramente rapido e veloce, manca di quegli elementi che possono fornire ore e ore di sano divertimento e che riescono a tenere incollato allo schermo il giocatore anche a 1 o 2 mesi dall'acquisto. Sicuramente è stata una decisione encomiabile quella della Eidos di non limitarsi a effettuare un mero maquillage grafico, modificando anche l'engine di gioco, tuttavia ciò non è bastato per rinnovare un prodotto ormai concettualmente datato e per renderlo competitivo con i mostri sacri di questo genere.

Pro...

- *Azione rapida e frenetica*
- *Migliorato rispetto all'originale*

Contro...

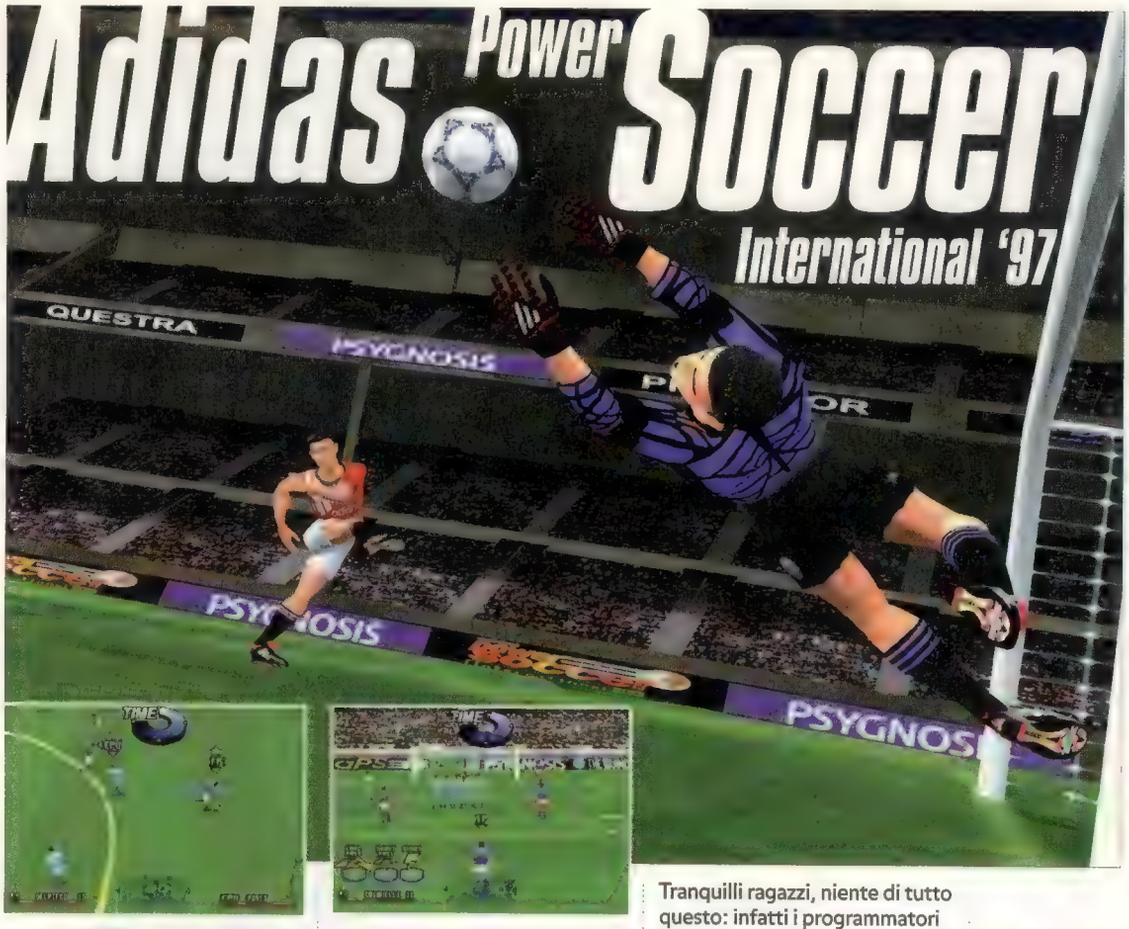
- *Meccanica di gioco semplicistica*
- *Graficamente datato*

La Pagella...

Grafica	**70**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**73**
Longevità	**76**
Originalità	**35**

72

Adidas Power Soccer International '97



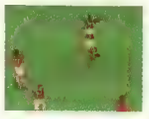
Non è possibile giocare sempre con gli stessi titolii: è questo che diverse case dovrebbero mettersi in testa... Una volta c'era un po' di varietà: oggi invece se non sono giochi di calcio o di guida non li vogliamo e quando c'è penuria che cosa si fa? Semplice, si aprono gli armadi, si rispolverano i vecchi scheletri, li si agghinda per bene e... taaack! Si lancia sul mercato un nuovo e scintillante sequel. Ecco quale deve essere l'operazione commerciale, il grande lavoro che i ragazzi della Psygnosis hanno svolto dietro a questo loro nuovo game. Nuovo per modo di dire visto che, a conti fatti, si tratta di una versione riveduta (nel senso che quello che c'è l'abbiamo già ampiamente visto) e molto poco corretta del buon vecchio *Adidas Soccer*. Le differenze con l'originale che balzano immediatamente agli occhi sono un nuovo set di squadre, statistiche aggiornate sulla Premier League alla quale si sommano altre quattro divisioni. E' stata inoltre inserita una modalità torneo per ben dieci giocatori che avrà come background gli Europei del '96. Le partite potranno essere disputate da un massimo di quattro contendenti umani, ma anche così c'è davvero poco da ridere...

Titolo : ADIDAS P.S. INT.
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

FALLO A CASA TUA!

Il primo impatto con il gioco non è niente male. I menù e le opzioni sono varie e comprensibili e saranno caratterizzati da due modalità principali: *simulation* e *arcade*. La prima ci consentirà di cimentarci con la classica partitella, dove i giocatori corrono, fanno tackle più o meno umani e dove i vari tiri possono anche uscire. Notevolmente diverso è invece lo spettacolo che si presenta ai nostri occhi una volta selezionata l'opzione *arcade*. In questo caso infatti i player acquisiranno una serie di abilità particolari che consentono di ampliare il loro repertorio di calci, calcioni e calcetti da utilizzare sia per sferrare potenti sabonge che per falciare al suolo qualche giocatore troppo invadente. Fortunatamente esiste un limite al numero di "special" che potrete eseguire, quindi i vari incontri non si ridurranno mai a partite modello *Captain Tsubasa*. A questo punto sorge spontanea una domanda: come cavolo si imparano queste mosse? Mica dovremo metterci a smanettare come matti mentre stiamo giocando, vero?

Tranquilli ragazzi, niente di tutto questo: infatti i programmatori Psygnosis hanno pensato bene di inserire una sorta di supermenù grazie al quale potremo apprendere in maniera rapida e indolore le varie combinazioni necessarie a risolvere qualsiasi situazione. Mi piange il cuore però a dovervi rivelare che, nonostante l'abbondanza di trovate originali, questo game presenta alcuni difetti che si manifestano sin dai primi secondi. Per cominciare i vari player sono estremamente poveri di dettagli e stilizzati, lo scrolling non è proprio eccezionale e le varie animazioni non convincono fino in fondo. Infatti, nonostante alla Psygnosis abbiano fatto un uso massiccio del *motion capture*, è possibile notare chiaramente gli stacchi fra una sequenza e quella successiva. Si tratta di veri e propri salti, scatti nelle animazioni, il che contribuiscono a rendere i movimenti molto poco naturali.



SOGNI DISTURBI

Un altro punto debole del gioco sono i replay. Tralasciando il fatto che delle cinque visuali che vi vengono propinate solo una è accettabile, queste perle di saggezza vi verranno riproposte in modalità arcade sia quando segnerete una rete sia quando metterete a terra il vostro avversario con un tackle scivolato. Dopo pochi minuti di partita e dopo aver visto i quattro replay realizzerete che, nonostante sia possibile skippare tra le varie sequenza, le pause nell'azione diventano veramente insostenibili per non dire addirittura snervanti. Allora che si fa? Semplice, ci si dirige dritti filati nella schermata delle opzioni solo per scoprire che, ahimé, non è possibile disabilitare il dannattissimo moviolone. Questo renderà l'azione di gioco incredibilmente spezzettata, diminuendo la fluidità e la velocità dell'intero prodotto e rendendo il tutto molto meno avvincente. Tirando le somme si può quindi dire che questo *APS* sia il classico titolo che si presenta bene, illude il giocatore e poi... Track! Gli piazza la legnata fra capo e collo proprio quando si scende in campo. Alla Psygnosis sono riusciti nell'invidiabile impresa di peggiorare il titolo originale al quale non è stato aggiunto nulla se non qualche trovata meramente coreografica.

END

Commento **Nulla di nuovo... Ecco cosa ci offre l'ennesimo update di *Adidas*. Quest'ultimo prodotto targato Psygnosis non è altro che un concentrato di cose già viste, di elementi presi e trasportati di peso dal titolo precedente al quale i programmatori non si sono preoccupati neppure di modificare la veste grafica.**

PRO...
- Bella l'idea delle "mosse speciali"
- Numerose squadre

CONTRO...
- Tecnicamente mediocre
- Il calcio vero è tutta un'altra cosa

LA PAGELLA...

Grafica : **65**
Sonoro : **73**
Giocabilità : **64**
Longevità : **68**
Originalità : **60**

72

Jonah Lomu Rugby

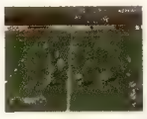
Il rugby è sempre stato uno sport un po' bistrattato, videoludicamente parlando, a causa della particolare natura della disciplina, caratterizzata da una massiccia dose di contatti fisici e da un'azione di gioco molto rapida e frenetica; due caratteristiche difficilmente riproducibili *on screen* e che, di fatto, hanno sancito la "sconfitta" di diverse conversioni rivelatesi, alla prova dei fatti, mere accozzaglie di sprite e pixel nelle quali i giocatori si palleggiavano il pallone da una parte all'altra dello schermo. Ora tocca a CodeMasters scendere in campo per tentare di realizzare un prodotto che possa ergersi a paradigma del genere, ma l'impresa si presenta tutt'altro che semplice. Per rendere le cose un pochettino più facili la software house britannica ha deciso di legare questo suo ultimo prodotto a un mostro sacro di questo sport, un giocatore di sicuro, il grande Jonah Lomu.

Quali Giochi Giocheremo?

Trenta saranno i team tra i quali potremo scegliere la nostra compagine; si tratta di formazioni nazionali (complete di giocatori con i loro nomi originali), ognuna delle quali caratterizzata da una serie di parametri differenti dai quali dipenderà la forza delle varie squadre. Le varie opzioni di gioco includono, oltre al consueto settaggio della durata dell'incontro, la possibilità di salvare la partita in corso, di visionare le statistiche relative ad un incontro, di modificare le condizioni atmosferiche oltre che di eliminare totalmente o parzialmente i vari falli e tutte quelle "fastidiose" regole che impediscono al gioco di fluire senza interruzioni. Ovviamente sarà possibile selezionare anche il campo di gioco fra quattro stadi differenti, mentre le varie competizioni includeranno, oltre alla classica amichevole e al torneo, ben 7 Coppe Internazionali (nelle quali potrete sfidare le formazioni presenti in determinate regioni), la Coppa del Mondo e una serie di Classic Match. Grazie a quest'ultima opzione, molto in voga ultimamente, potrete prender parte a diversi incontri che hanno fatto la storia di questo sport calandovi nei panni di quegli atleti che ormai seguono il rugby spaparanzati su una comoda e soffice poltrona. Naturalmente le competizioni potranno essere disputate da un numero di giocatori variabile da uno a quattro (previo utilizzo di multi-tap) il che ci consentirà di lanciarci in cruente sfide in compagnia, anche se, è bene ricordarlo, il numero di giocatori umani in una stessa squadra non potrà mai superare le due unità. Stranamente sono presenti solo 3 visuali alle quali si affiancherà l'immancabile opzione di replay con cui potremo ammirare le azioni più esaltanti da un'infinità di inquadrature.

Un Ovale Per Amico

Una delle caratteristiche più interessanti di *Jonah Lomu Rugby* è il sistema di controllo che, nonostante risulti abbastanza complesso inizialmente, svolge il proprio lavoro in maniera più che soddisfacente grazie a due trovate indubbiamente originali. La prima è costituita dal sistema che gestisce i passaggi effettuabili tramite l'uso degli Shift (quello di destra per passare a destra e quello di sinistra per passare a sinistra), mentre la seconda è data dalla presenza, nella parte bassa dello schermo, di una serie di icone grazie alle quali avremo sempre sott'occhio, non solo le azioni performabili, ma anche i relativi tasti. Questo ci consentirà di eseguire le varie rimesse, passaggi, mischie e raggruppamenti affini senza essere costretti a scartabellare ferocemente il piccolo manuale.



Lo Schermo Bullo

Nonostante ricordi graficamente le versioni a 16-bit di Fifa, Johna Lomu vanta una velocità e una fluidità d'azione sconosciute al soccer game targato EA, il che rende i vari incontri incredibilmente rapidi e frenetici, forse addirittura troppo. Infatti, nonostante il sistema di controllo sia ben congegnato, l'estrema velocità con la quale si dipanano i vari schemi fa sì che il povero giocatore abbia a disposizione pochi decimi di secondo per decidere il tipo di azione da impostare. Vi capiterà così di sovente di vedere il vostro povero omino prima attorniato e poi livellato al suolo dai giocatori della squadra avversaria, il tutto mentre voi, smarriti, stavate cercando di organizzare un'azione offensiva degna di nota. Un discorso analogo può essere fatto per le varie azioni in difesa: anche qui la grande velocità di movimento dei player avversari e la loro incredibile mobilità rendono molto difficile riuscire a piazzare dei bloccaggi, costringendo il povero giocatore ad effettuare almeno tre o quattro interventi prima di riuscire a mettere le mani sul portatore avversario. Fortunatamente, come accadeva in Fifa, anche qui i giocatori del nostro team controllati dal computer dimostreranno una certa intraprendenza lanciandosi di loro iniziativa alla caccia del portatore avversario per poi scaraventarlo al suolo senza tanti complimenti.

SHOGUN

Commento **Nonostante i grandi proclami fatti alla vigilia dai guys della CodeMasters, *Jonah Lomu Rugby* è un prodotto adatto esclusivamente agli appassionati di questa disciplina. L'ottimo sistema di controllo e l'abbondante numero di opzioni sono infatti bilanciati da una realizzazione tecnica indubbiamente migliorabile e da un'eccessiva velocità dell'azione di gioco che, pur rendendo i vari incontri molto spettacolari, non concede al giocatore il tempo materiale per impostare e pianificare l'azione come vorrebbe. Ciò porta ad agire quasi sempre d'istinto, utilizzando una limitata serie di schemi; inoltre l'eccessiva intraprendenza dei player computerizzati, se da un lato consente di ovviare ai nostri errori in fase difensiva, dall'altro tende a diminuire il controllo del giocatore sul game rendendolo, in certi frangenti, una sorta di mero spettatore.**

Titolo : JONAH LOMU RUGBY
Casa : CODEMASTERS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

Pro...

- *Azione di gioco rapida e frenetica*
- *Elevato numero di opzioni*

Contro...

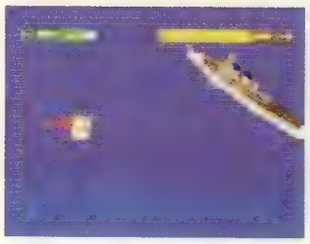
- *Realizzazione tecnica migliorabile*
- *Alcune passaggi sono troppo complessi*

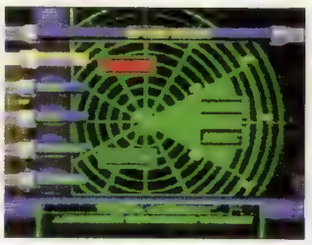
La Pagella...

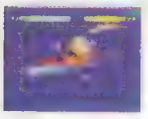
Grafica : **75**
Sonoro : **82**
Giocabilità : **75**
Longevità : **79**
Originalità : **75**

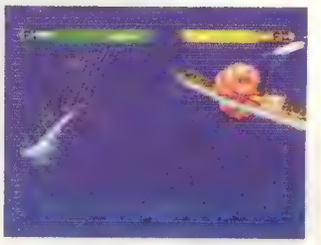
77

BattleStations









Solcare i mari al comando di una potente fregata da guerra dev'essere un'esperienza esaltante. Tuttavia, nonostante molte famose battaglie abbiano avuto come teatro il mare, sono ben pochi i giochi che permettono ad un videoplayer amante dei flutti di gettarsi alla caccia di incrociatori e navi nemiche per poi rifugiarsi in cambusa quando la situazione si fa difficile. Per risolvere questa incresciosa situazione si è dovuta scomodare niente popò di meno che la EA che, dopo averci massacrato con una serie di giochi sportivi di dubbia qualità (almeno gli ultimi usciti), ha deciso di regalarci una bella vacanza portandoci tutti al mare. Sarà una crociera con donnine discinte e cocktail afrodisiaci oppure una tragedia stile Titanic? Per saperlo continuate a leggere...

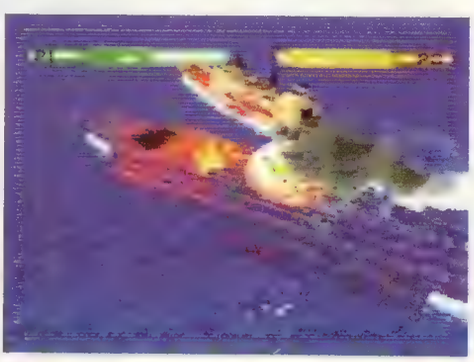
E' [illegible]

Non appena caricato il game ci si trova immediatamente di fronte alla classica schermata con le opzioni dalla quale potrete selezionare il modo di gioco che più vi aggrada. Potrete optare per una bella battaglia Arcade, lanciarvi in una vera e propria Campagna o, ancora, dare vita a un vero e proprio War Game. Con la prima opzione vi troverete a dover affrontare una serie di duelli contro il computer o un amico. I vari scontri saranno scollegati fra loro e la vostra unica preoccupazione dovrà essere quella di affondare le navi avversarie in modo da guadagnare i punti necessari alla promozione (che poi si tradurrà in vittoria). Questi saranno assegnati in base al rapporto tra il valore della vostra nave e quella del vostro antagonista, quindi più potente sarà il vostro mezzo rispetto a quello avversario, minori saranno i punti che beccherete in caso di vittoria. Nella seconda modalità invece (ovvero la Campagna) vi troverete impegnati in una serie di 10 missioni che vi vedranno opposti ad un capitano computerizzato mentre i vari obiettivi andranno dalla liberazione di avamposti strategici alla cattura di interi porti. Il War Games infine vi consentirà di sfidare un altro avversario in carne, ossa e salvagente in una vera e propria guerra sui flutti nella quale vi verrà chiesto, non solo di decidere la disposizione della vostra flotta, ma anche la composizione della vostra marina!

Mal di Mare

Nonostante la presenza di alcuni elementi strategici come, ad esempio, una mappa di gioco sulla quale muovere le varie unità o la possibilità di pianificare azioni di gruppo, questo *BattleStations* rimane un titolo profondamente arcade tant'è vero che le varie battaglie vedranno opposte sempre due sole navi per volta, non importa se dietro o a fianco a loro ci sono altre 12 unità. Una volta che i due mezzi sono entrati in contatto lo schermo cambia e si passa ad una inquadratura della porzione di mare dove si trovano le due imbarcazioni. Queste sono realizzate tramite la consueta grafica poligonale con tanto di *texture*, mentre i vari fondali risultano piuttosto scarni e poveri di dettagli. Dopo il classico segnale di partenza le navi potranno lasciare i blocchi e dirigersi l'una verso l'altra facendo fuoco con i propri arsenali. Questi varieranno a seconda dell'imbarcazione selezionata così come varieranno anche altre caratteristiche quali la resistenza, la velocità e la gittata dei vari cannoni. Vi troverete così a vagare per una piccola porzione di mare, virando a destra e a sinistra nel tentativo di inquadrare il vascello nemico. Detta così la cosa potrebbe sembra abbastanza interessante: purtroppo, alla prova dei fatti, la meccanica di gioco si riduce a una semplice serie di inseguimenti nei quali le due navi schizzeranno per lo schermo scambiandosi "cortesie" e cozzando l'una contro l'altra. Per quel che riguarda invece il sistema di controllo questo sarà caratterizzato da una certa complessità imputabile soprattutto al massiccio spiegamento di tasti. Nonostante ciò bisogna comunque sottolineare come, dopo il dovuto tirocinio, i vari comandi tendano a diventare discretamente intuitivi e questo grazie anche alla razionalizzazione dei tasti che, di fatto, consentiré al giocatore di utilizzare tutte le navi nel medesimo modo.

A7... B7... C7... Colpito e affondato!



SHOGUN

Si ringrazia
MicroMedia
per il CD

Titolo : BattleStations
Casa : EA
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Azione

Commento ***BattleStations*** **è sicuramente un titolo interessante e innovativo. Sfortunatamente alla EA non sono riusciti a sfruttare a fondo tutte le possibilità offerte da questo nuovo concept riducendo il tutto a uno shoot 'em up caratterizzato da una struttura lineare e ripetitiva nonché da una realizzazione tecnica appena sufficiente. Questo fa sì che il prodotto risulti rapidamente monotono, rendendo praticamente inutili tutte le modaliàÖ offerte dal prodotto che, a conti, fatti differiscono fra loro solo per alcuni elementi di contorno.**

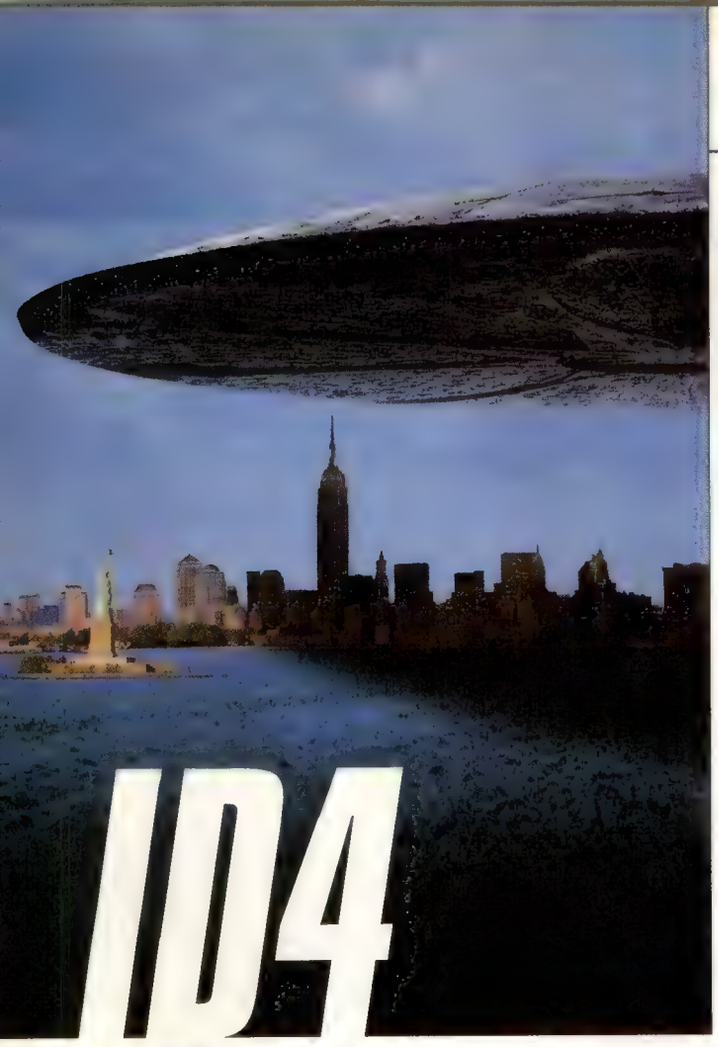
Pro...
- *Idea originale*
- *Molte opzioni*

Contro...
- *Tecnicamente mediocre*
- *Struttura ripetitiva e semplicistica*

La Pagella...

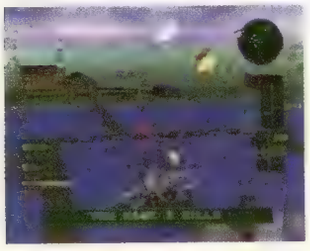
Grafica : **65**
Sonoro : **71**
Giocabilità : **63**
Longevità : **64**
Originalità : **85**

64



ID4

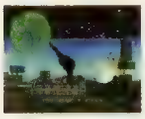
Dopo aver invaso le sale cinematografiche e le videoteche di mezzo mondo gli alieni si sono lanciati alla conquista della console di casa Sony scatenando, ancora una volta, tutte le loro forze contro un gruppo di sparuti terrestri. Detto ciò, a differenza di altri prodotti similari, questo *tie-in* non è l'ennesima avventura interattiva con tanta grafica e poca azione, bensì un vero e proprio *action game* nel quale, a bordo di un fiammante caccia, dovremo affrontare a suon di missili orde di alieni armati fino ai denti.
La struttura di gioco di questo *ID4* ricorda quella di *Shock Wave* (EA) solo che qui, a differenza del secondo, non siamo costretti a seguire un percorso predefinito ma potremo vagare liberamente all'interno di una serie di zone discretamente vaste, delimitate dal campo di forza della varie navi aliene. Ovviamente ogni missione è caratterizzata da un particolare obiettivo che deve essere raggiunto entro un determinato tempo limite, dopo di che dovremo passare all'eliminazione del cannone principale della nave aliena (tanto per intenderci, quello che nel film gli alieni usavano per distruggere la Casa Bianca) che diventerà vulnerabile solo durante la fase di carica. Avrete a disposizione un minuto e trenta secondi circa per far saltare il malefico aggeggio altrimenti potrete dire addio alla vostra partita. A questo proposito, è importante notare come, a differenza delle varie fasi di gioco, quest'ultimo obiettivo sia presente in ogni schema obbligandoci, di fatto, a rimanere sotto il fuoco nemico fino agli ultimi secondi. Ovviamente, alla fine di ogni missione, vi verrà data la possibilità di salvare i vostri progressi su una *memory card* ma anche così facendo l'impresa sarà tutt'altro che semplice.

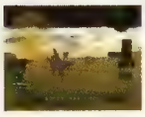


Titolo : ID4
Casa : FOX INTERACTIVE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

SUONO

Passando ora alla parte propriamente tecnica di questo prodotto bisogna immediatamente sottolineare come il sistema di controllo risulti semplice e immediato: inoltre, nonostante il discreto numero di oggetti presenti sullo schermo, l'azione si svolge a ritmi più che sostenuti. L'approccio tipicamente arcade scelto dai programmatori fa sì che il nostro caccia sia in grado di rimbalzare (anche se con una certa perdita di energia) sia contro il suolo che contro i palazzi e ostacoli presenti lungo i vari livelli. Questi andranno dai grattacieli di Washington e New York alle montagne e ai picchi del Grand Canyon. Sono due gli elementi comuni a tutti i livelli di gioco: il primo è l'asfissiante presenza di navi aliene, mentre il secondo è quello dei power up (piuttosto limitati) che ci consentiranno di rimpinguare le nostre riserve di missili ed energia. Tutt'altro che eclatante risulta invece la realizzazione tecnica: se da una parte lo scrolling è rapido e generalmente fluido, dall'altra i fondali sono spartani e poveri di dettagli. La qualità delle texture e l'orizzonte limitato sono particolarmente deludenti. Bisogna comunque ammettere che questi inconvenienti non vanno ad alterare più di tanto la dinamica delle varie azioni di gioco.

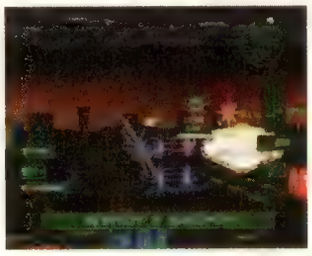




LE SCENE PECULIARI DELLA PELLICOLA SONO STATE RIPROPOSTE IN QUESTA VERSIONE PLAYSTATION, PER LA GIOIA DI TUTTI I FAN DI INDEPENDENCE DAY (SEMPRE AMMESSO CHE ESISTANO...)

VOGLIA DI OH-OH...

Indubbiamente *ID4* è un titolo rapido, frenetico, indirizzato a tutti gli appassionati degli *action game* stile *Afterburner* che però non disdegnano un pizzico di ricerca anche quando questa è nascosta dietro a tonnellate di caccia alieni. Sfortunatamente la buona velocità e frenesia dell'azione vengono controbilanciate da una struttura estremamente ripetitiva (gli obiettivi dei vari livelli influenzeranno solo minimamente la vostra condotta di gioco) alla quale si affianca una realizzazione tecnica tutto sommato anonima. I tre livelli di difficoltà non aggiungono nulla alla sfida e nessuna delle opzioni presenti nel gioco riesce di fatto a rendere il prodotto più vario o coinvolgente.



SHOGUN

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Commento ***ID4*** **è il classico gioco d'azione che miscela scenari fantascientifici con astronavi, caccia e alieni pestiferi. Le sue caratteristiche migliori risiedono nella grande semplicità ed immediatezza dell'azione di gioco (grazie a un sistema di controllo intuitivo e a una serie di combattimenti aerei estremamente gratificanti). Purtroppo, svanita l'euforia delle prime partite, ci si accorge che quello che si ha in mano non è altro che un giochino semplice semplice, caratterizzato da una struttura estremamente scarna, incapace di fornire quegli stimoli che spingono il giocatore a proseguire nella sua opera di disinfestazione aliena. Too bad!**

PRO...

- *Il sistema di controllo risponde bene*
- *Immediato e frenetico*

CONTRO...

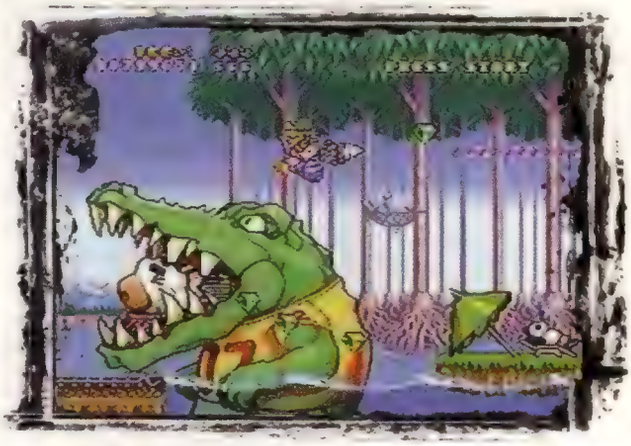
- *Struttura di gioco ripetitiva*
- *Graficamente grezzo*

LA PAGELLA...

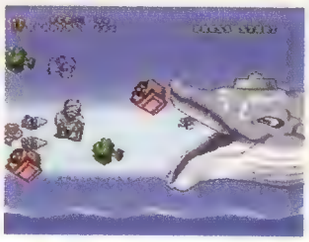
Grafica : **65**
Sonoro : **71**
Giocabilità : **68**
Longevità : **60**
Originalità : **50**

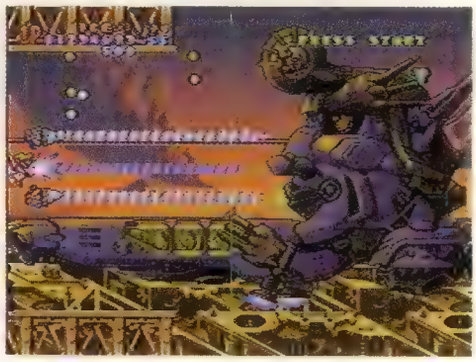
61

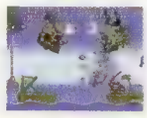
Harmful Park



Se c'è un aspetto del popolo giapponese che lo distingue dall'immagine che esso trasmette "ufficialmente" al mondo occidentale, è l'umorismo. Sebbene siano noti ai più come instancabili formiche operaie costantemente sull'orlo del collasso, i giapponesi sono dotati di un forte senso dell'umorismo capace di spogliarli del loro look ligio-serioso per riproporli in una veste ilare-trasgressiva accattivante e divertente. Tanto i loro cartoni animati (da *Lamu* a *Ranma 1/2*) quanto la loro versione dei *Giochi senza Frontiere* (riproposta nel *Mai dire Banzai* gialappiano) sono conditi da elementi sarcastici in grado di attaccare, smontare e ricomporre in chiave ironica ogni aspetto della loro (e nostra) vita quotidiana, infrangendone ogni tabù (dal sesso alla violenza), tanto da renderli quantomai unici agli occhi degli occidentali schifosamente assuefatti alle produzioni interne *political correct*. I videogiochi made in Japan rappresentano una delle tante forme di espressione di questo spirito "aperto" e un sistema altrettanto aperto come PlayStation non poteva non beneficiarne.
Questo *Harmful Park* di *STS* (acronimo di *Sky Think System*), in particolare, è uno shoot 'em up *à la Parodius* improntato sull'esasperata distorsione della realtà nella forma della parodia che ripropone degnamente lo spirito demenziale a cui le produzioni giapponesi ci hanno abituati. Sebbene si distingua dal titolo di Konami per l'assenza di riferimenti espliciti a produzioni passate (piuttosto di una "parodia di..." si tratta di un crogiuolo di trovate esilaranti fini a sé stesse) *Harmful Park* si presenta come un classico shoot 'em up rivestito d'umorismo nipponico. Attaccato dalle truppe del solito scienziato pazzo, un tranquillo parco a tema fa da scenografia al gioco, offrendo, com'è intuibile, infiniti spunti per dar vita alle situazioni e ai personaggi più bizzarri. Tanto per cominciare, il nostro mezzo d'attacco (una sorta di mech bipede volante) è dotato di quattro tipi di armamenti a dir poco "originali" upgradabili durante il gioco a mezzo di appositi power-up. I classici missili a ricerca calorica, ad esempio, sono rappresentati da una serie di fiocchi gelatinosi dal medesimo comportamento, mentre i laser hanno origine da improbabili coni gelato impugnati dalle massicce mani del mech. Ma per darvi un'idea più chiara di ciò che vi aspetta in *Harmful Park* e del talento caricaturale del designer, vi descriverò una delle tante scene esilaranti presenti nei (soli) sei livelli gioco: nel mezzo del secondo stage vi troverete a volare all'interno di una chiesa dov'è in corso un matrimonio con tanto di parenti, il prete e ovviamente la coppia da unire sotto il Sacro Vincolo. Tutto sembra procedere normalmente, ma proprio nel momento in cui il prete sta per pronunciare le ultime parole (vignetta in *katakana*), irrompe un terzo uomo dall'entrata principale, grida qualcosa, la donna si volta, ha un attimo di esitazione, ma poi si fionda fra le sue braccia. A quel punto il nostro compito sarà distruggere un cuore gigante posto dietro l'altare (praticamente "spezzare" simbolicamente il cuore dello sfortunato promesso sposo) evitando i cuoricini profusi dalle effusioni degli amanti nonché le lacrime "a fontana" del tradito in ginocchio. Il tutto davanti agli occhi fuori orbite del prelato e accompagnato da una marcia nuziale dai toni adeguatamente distorti. Davvero spassoso. E ancora... Vedrete fantasmi giganti impugnare una torcia elettrica per illuminarsi il viso dal basso oppure piccoli paracadutisti in preda al panico lanciarsi dal ponte di un'astronave in fiamme oppure un'enorme balena vomitarvi addosso alberi, ventilatori, poltrone con nonno incorporato e quant'altro quei pazzoidi dei jappo hanno pensato di metterle nello stomaco. Insomma, una vera collezione di gag e personaggi bizzarri capaci di strappare più di un semplice sorriso dal volto di qualsiasi videogiocatore in sintonia con lo spirito demenziale giapponese.







La scena del matrimonio in tutto il suo esilarante splendore.

Risate a parte...

In termini prettamente ludici, questo *Harmful Park* non offre niente di particolarmente innovativo. Anzi, potremmo dire che alla sua componente scherzosa fa da contraltare la più tradizionale delle strutture di uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale. Non che ciò sia un male di per sé, ma il divertimento che si trae da ogni partita deriva più da ciò che si vede piuttosto che da ciò che si fa. Sebbene sia anni luce più vario ed avvincente di titoli mortalmente monotoni come *Darius Gaiden* di Taito, *Harmful Park* fatica a regalare una qualche emozione di matrice ludica, fondando il suo potenziale attrattivo sulla mera visione di sprite ridicoli e sulla curiosità di scoprire cosa ci attende nel prossimo livello. L'interesse a giocare cala, infatti, perpendicolarmente dopo aver risolto il gioco (cosa tutt'altro che difficile, considerati i *continue* infiniti) e dopo aver soddisfatto tutte le curiosità del videoplayer il quale finisce col trovarsi in mano una *shooter* incapace di riportarlo giocare per più di una seconda volta (e a nulla servono i tre sottogiochi fra cui un remake di *Pong*). Buona invece la realizzazione tecnica che, nonostante i numerosi effetti di zoom e rotazione e la moltitudine di elementi grafici su schermo (spesso di ragguardevoli dimensioni), garantisce animazioni e scrolling immuni da rallentamenti anche nel gioco a due. Inutile dire che la povera palette di colori rende questo aspetto tutt'altro che impressionante.

MORPHEUS

Commento **Uno sparatutto senza pretese, divertente quanto basta per accontentare un pubblico adolescente, ma incapace di attirare quello svezzato a *Thunderforce IV* & C. Questo è *Harmful Park*.**

Titolo : **Harmful Park**
Casa : **Sts**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sparatutto**

Pro...
- *Niente rallentamenti*
- *Spassoso*

Contro...
- *Troppo corto*
- *Grafica nella media*

La pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**79**
Longevità	**58**
Originalità	**70**

73

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA
MILANO	**GALLARATE-VA**	**BRESCIA**	**CREMONA**
via Lorenteggio 22 sotto i portici	C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37	via Mameli 24b - in centro città	corso Pietro Vacchelli 33
Tel.02/42.300.10	Tel.0331/77.96.20	NUOVA APERTURA	NUOVA APERTURA

NUOVI PUNTI VENDITA

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

SEGA L.448.000
SATURN USA + SEGA RALLY + V. FIGHT. II + V. COP + DAYTONA + PAD

SEGA L.299.000
SATURN EURO + PAD + DEMO

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point**?

telefona 02-42.22.684!

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

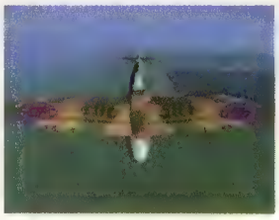
VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

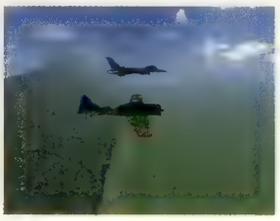
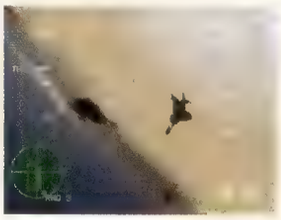
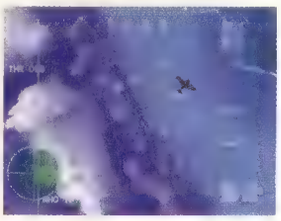
VERONA
PROMOCOMP
Via A. Guerrieri, 21/a

VENDITA PER CORRISPONDENZA **Tel. 02-42 300 10**

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano



Wing Over

Genere che stenta maggiormente a imporsi come frutto del fenomeno di *picizzazione* delle console è certamente quello dei simulatori di volo. Sebbene le conversioni per PlayStation di titoli come *Command & Conquer*, *Warhammer*, *Sim City 2000* e il prossimo *Red Alert* dimostrino la generale tendenza dell'industria a considerare la console come sistema d'intrattenimento non solo per bambini, altri prodotti ugualmente "adulti" come *Gunship* e *Black Dawn* faticano a rappresentare degnamente il genere di "volo simulato" (per dirla alla Carlà). L'ostacolo insormontabile alla base di questa penuria di simulatori decenti è tanto evidente quanto banale: le console non hanno tastiere. Incredibile, ma vero: se da un lato l'introduzione del mouse per console ha aiutato queste ultime ad accostarsi al mondo dei PC, dall'altro la tastiera rimane una periferica ad esclusivo vantaggio degli utenti PC, la sola capace di supportare la pletora di comandi indispensabili per godere appieno di un simulatore di volo. Ripeto, potrà sembrare una giustificazione troppo ovvia per essere l'unica e vera, ma resta il fatto (inopinabile) che ogni tentativo di limitare ai pochi tasti del joypad le funzioni di un simulatore ha dato vita, nel migliore dei casi, a macchinosi *shoot 'em up* poco godibili.

Lungi dal ripetere i medesimi errori degli altri, oggi Victor propone qualcosa di originale e insieme non presuntuoso, estrapolando dal *flight simulator* la sua componente più arcade: il combattimento aereo. In questo *Wing Over*, infatti, si parte già in volo, puntati verso il nemico, pronti a far fuoco con missili e mitragliatori, senza preoccuparsi di evitare stalli, attivare l'ECM, regolare gli alettoni, usare *chaff* e *flare*, atterrare-decollare e tutte quelle complicazioni funzionali tipiche di una simulazione in piena regola. L'intelligenza di *Wing Over* sta proprio in questo: non è una simulazione di volo e non pretende di esserlo. Non ci sono missioni da assolvere, obiettivi secondari da far fuori o rifornimenti in volo, bensì un torneo da cui uscire vittoriosi abbattendo uno dopo l'altro tutti i suoi partecipanti. Semplice, non vi sembra? In realtà le cose sono leggermente più complesse: innanzitutto non siete soli contro tutti nell'ennesima incarnazione di *Rambo dei cieli*: altri tre aviatori amici saranno al vostro fianco formando così una squadra di quattro elementi lanciata contro altrettanti mezzi nemici. Ogni compagno, inoltre, pilota un aereo differente (un F-16, un Macchi e un bellissimo Phantom), mentre il vostro è un sempre valido Mitsubishi della II° Guerra mondiale. Ad ogni campionato portato a termine, una vincita in danaro (proporzionale alla posizione in classifica finale) vi consentirà di acquistare nuovi piloti e migliorare le prestazioni dei quattro aerei del gruppo comprando motori nuovi, missili più precisi e mitragliatori dal calibro maggiore.

Disimpegnati ragazzo!

Boicottando ogni aspetto serioso del simulatore di volo, i programmatori hanno potuto concentrarsi unicamente sul *dodge fighting* con risultati davvero interessanti. Ogni partita a *Wing Over* richiama alla memoria le scene più galvanizzanti di film come *Top Gun* e *Aquile d'acciaio*, con aerei che sfrecciano fischiando da tutte le parti, una musica rockettara di sottofondo e il reiterato *ra-ta-ta-ta* del mitragliatore. Tale è la frenesia dell'azione che sembra quasi di sentire l'istruttore di colore gridare "Disimpegnati ragazzo!" mentre si è in coda ad un dannato Mig incapace di starsene fermo nel mirino. L'intelligenza artificiale degli avversari (caratterizzati da gruppi di aerei sempre diversi che vanno dal classico Mig-29 al mitico F-18) così come quella dei propri compagni, è quanto mai sofisticata. Appena intercettatisi, i vari partecipanti si disperderanno a coppie cercando di tostarsi l'un l'altro lasciandovi da soli con il vostro nemico designato. Una volta abbattuti i rispettivi avversari, gli aerei governati dalla CPU, ora liberi (siano essi amici o nemici), si affiancheranno a quelli più vicini, ancora impegnati in combattimento, aiutandoli e coprendoli al fine di conseguire la vittoria al più presto. Tale comportamento si traduce poi in situazioni davvero esilaranti quando, riuscendo ad abbattere tre dei quattro avversari, tutta la squadra si avventa sull'ultimo rimasto abbattendolo senza pietà fra file di traccianti e missili tutti diretti verso il malcapitato. E ancora. Provate a fuggire dalla zona di combattimento e qualcuno si staccherà dalla mischia per venirvi dietro e sculacciarvi ben benino. Anche il semplice testa a testa dimostra un'ottima routine di IA con l'avversario che tenterà in tutti i modi di mettersi in coda al vostro caccia con infiniti loop e virate strette o nascondendosi fra i canyon del paesaggio poligonale sottostante.

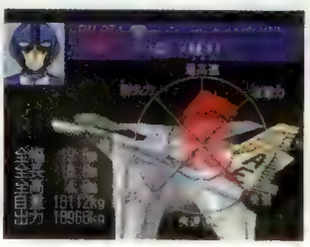
I FONDALI POLIGONALI SONO ALTAMENTE COMPLESSI, PECCATO CHE SI STIA TUTTO IL TEMPO COL MUSO PER ARIA...

Bingo!

Parliamo infine dei difetti di questo *Wing Over*. Dunque, sebbene i primi incontri siano abbastanza divertenti ed esaltanti con i nemici che offrono un buon livello di sfida, quelli più prossimi alla fine cominciano a risentire di una certa monotonia dell'azione. Il continuo inseguimento di quel dannato puntino sul radar comincia pian piano ad annoiare soprattutto quando l'elevata abilità del nemico impedisce di vedere più di quattro pixel colorati all'orizzonte e obbliga a continue evoluzioni col naso per aria avulse da ogni ragionamento tattico. Anche quando si decide di "fermarsi" e ragionare un attimo si finisce sempre per diventare un facile bersaglio colpito da chissà dove e abbattuto con spropositata rapidità. Il livello di frustrazione così maturato si unisce alla generale monotonia della struttura di gioco, facendo di *Wing Over* un titolo "incompleto", privo di spina dorsale e a cui pizzico di varietà non avrebbe certo fatto male.

MORPHEUS

Commento ***Wing Over*** **è certamente un'"idea"originale e divertente (almeno all'inizio), ma resta pur sempre un'idea che da sola non basta a fare un videogioco.**



Titolo : **Wing Over**
Casa : **Victor**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sparatutto**

Pro...
- *Diverte all'inizio*
- *Originale*

Contro...
- *Grafica essenziale... pure troppo*
- *A lungo andare annoia*

La pagella...

Grafica	**60**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**65**
Longevità	**59**
Originalità	**80**

58

KONAMI CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECN ELETTRONICA	Via Archimede, 155/A - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GABRIO	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/A - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Baires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, 5/A - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /R - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
TGT	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TRAJANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY KID	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

DISTRIBUZIONE ITALIA

X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Cogito Ergo Sony

ENIX: ETERNA OUTSIDER O NUOVA SQUARESOFT?

Ieri. TOKYO, 22 SETTEMBRE 1975: intuendo il potenziale a medio-lungo termine dell'industria del divertimento elettronico, il visionario Yasuhiro Fukushima fonda Enix Corporation. La compagnia diventa immediatamente operativa nel settore dei *videogames*, della pubblicistica e dei giocattoli. Del resto, solo tre anni prima, Nakamura aveva creato Namco Ltd, rilevando la divisione nipponica di Atari.
Oggi. TOKYO, MAGGIO 1997: Enix vanta 140 dipendenti, pubblica giochi per numerose piattaforme e fattura 33 miliardi di yen all'anno. Titoli come ***Act Raiser, Gaia Fantasy*** e ***Wonder Project J*** sono considerati dei veri e propri *cult-games* nel paese del Sol Mutante. Enix è indubbiamente una delle *software house* nipponiche più interessanti sulle attuali scene videoludiche, anche se in Occidente è ancora relativamente sconosciuta. Dopo lo straordinario successo di ***Final Fantasy VII*** (tre milioni di copie vendute in due mesi con la prospettiva di piazzarne un altro paio negli States e in Europa a entro la fine del '97), il piccolo Impero del Sole di Fukushima sta sviluppando l'attesissimo ***Dragon Quest VII*** esclusivamente per PlayStation. Per chi non lo sapesse, la saga di ***Dragon Quest*** gode in Asia di una incredibile popolarità: gli oltre diciannove milioni e mezzo pezzi commercializzati in dieci anni lo dimostrano inconfutabilmente. Un'offerta mediale fortemente diversificata ha permesso a Enix di raggiungere differenti segmenti di mercato: la casa pubblica dal '91 la popolare testata *Monthly Shonen Gan-Gan* che si occupa di videogiochi, animazione e manga. A partire dal '93 viene affiancata da *Monthly G-Fantasy*, pubblicazione esclusivamente dedicata ai manga. Più tardi appare anche *Monthly Shonen Gag-OU*. Enix ha anche creato due serie animate di buon successo *Papuwa, the Southern Boy* e *Mahoujin Guru-Guru* ed è attiva anche nel settore delle *action-figures*, che in Giappone rappresentano una fetta consistente del mercato dei giocattoli. Ma è la produzione ludica che ci interessa maggiormente. Nel 1983, Enix commercializzava tredici titoli per home computer, ma il successo *mainstream* arriva solo tre anni dopo. Nel maggio del 1986 esce infatti ***Dragon Quest*** per Famicom. Un vero trionfo, che anticipa quello di ***Final Fantasy***. A distanza di un anno, Enix introduce sul mercato ***Dragon Quest II***. Siamo nel gennaio del 1987. Il successo della saga cresce a ritmi esponenziali: nel febbraio del 1988 appare l'atteso terzo episodio, generando record di bigiate scolastiche e interminabili code nei negozi specializzati. Nell'ottobre del 1989, Enix apre una filiale americana. Dove? Ovviamente a Seattle, nello stato di Washington, a pochi chilometri dalla sede dell'allora onnipotente Nintendo. Febbraio 1990: appare ***Dragon Quest IV***, l'ultimo episodio della serie a 8-bit. Akihabara viene letteralmente preso d'assalto. Nel 1990 viene introdotto sul mercato nipponico il successore del NES, Super Famicom. Uno dei primi titoli disponibili per il 16-bit Nintendo è l'originale ***Act Raiser***, un mix di azione e strategia che ottiene larghi consensi anche in Occidente (non sarà così per il seguito). Enix appare inarrestabile. La competizione con Squaresoft si fa durissima. Nel settembre del 1992 appare ***Dragon Quest V*** su Super Famicom che sbriciola record di vendita come fossero bruscolini. Per sfruttare l'enorme successo ottenuto e anticipando i *trend* più recenti, Enix pubblica una collection per SFC contenente i primi due episodi di ***Dragon Quest***. Nel dicembre del '94 viene introdotto ***Wonder Project J*** (Super Famicom), un bizzarro gioco di ruolo che raggiunge lo status di *cult* in Giappone. Hanno scarsa eco in Occidente invece, ***Mahoujin Guru-Guru*** e ***Tenti-Souzou***, apparsi entrambi nel '95. Ma nel Natale dello stesso anno appare il best-seller ***Dragon Quest VI***, l'ultimo episodio a sedici bit, che fa di Enix la migliore casa produttrice di titoli fantasy accanto a Squaresoft. Il '97 si apre all'insegna di una radicale diversificazione ludica, a imitazione della strategia della rivale per antonomasia. La casa di Fukushima (da non confondere con Fukuyama, autore del controverso saggio *La Fine della Storia* e più recentemente *Fiducia*) ha annunciato ben tredici nuovi titoli che usciranno nei prossimi diciotto mesi per le principali piattaforme (PlayStation e Nintendo 64). Enix intende tuttavia sviluppare giochi in esclusiva per singole macchine, anziché limitarsi a convertire i medesimi prodotti. Manabu Yamana, attuale presidente di *HeartBeat*, il team responsabile del remake di ***Dragon Quest III*** (SFC), ***Dragon Quest VI*** (SFC) e attualmente al lavoro su ***Dragon Quest VII*** (PlayStation) ha dichiarato che *"La diffusione di PlayStation sul mercato giapponese e mondiale la rende la piattaforma ideale per un titolo come **Dragon Quest VII**. Più ampio è il mercato, maggiore sarà il volume di vendita e più bassi i costi di produzione. E' soprattutto una questione di formati: un gioco delle dimensioni di **Dragon Quest VII** sarebbe del tutto improponibile su cartuccia o su 64DD. Il CD-ROM non ci costringe a compromessi di carattere qualitativo, ma al contrario di dare libero sfogo alla nostra fantasia."* Il game designer di ***Dragon Quest VII*** è Yuji Horii. In occasione di una recente conferenza stampa svoltasi a Tokyo, Horii ha dichiarato che *"Enix prevede di commercializzare almeno cinque milioni di copie"*. Seguendo il trend settato da ***Final Fantasy VII***, Horii ha confermato che *"In **Dragon Quest VII** misceleremo poligoni a* full motion video *per rendere l'esperienza ludica il più spettacolare possibile senza per questo compromettere il livello di interattività e divertimento"*. La colonna sonora sarà curata da Koichi Sugiyama; al pari di ***FFVII***, per il soundtrack verrà sfruttato il chip PlayStation anziché ricorrere al supporto ottico. La pubblicazione di ***Dragon Quest VII*** è prevista per *"la prossima estate o la fine del prossimo anno al massimo"*, ha concluso Horii. **Super PlayStation Console** seguirà l'evoluzione di quello che Enix ha giù battezzato *"FFVII Killer"*. L'invasione dei giochi di ruolo elettronici è appena cominciata...

MATTEO BITTANTI

LA SAGA DI DRAGON QUEST

Dragon Quest
aka: ***Dragon Warrior***
Formato: ***NES, cartuccia (512 Kbit)***
Data di uscita: ***maggio 1986***
Ha segnato una svolta nella storia videoludica del Giappone. Il gioco ci permette di vivere in forma simulata le avventure di un eroe leggendario alla ricerca della amata principessa Laura, rapita da un malvagio dragone.

Dragon Quest II
aka: ***Dragon Warrior II***
Formato: ***NES, cartuccia (1 Mbit)***
Data di uscita: ***gennaio 1987***
L'azione si svolge cento anni dopo il primo ***Dragon Quest***. Sconfitto il drago, una nuova minaccia incombe sul pacifico regno. Questa volta sono tre gli eroi che sconfiggeranno le forze del male. Il secondo episodio segna l'introduzione della "compagnia" e vanta un'area di gioco doppia rispetto al precedente episodio.

Dragon Quest III
aka: ***Dragon Warrior III***
Formato: ***NES, cartuccia (2 Mbit, Battery Backup)***
Data di uscita: ***febbraio 1988***
Il terzo episodio della saga sbriciola tutti i record di vendita precedenti, arrivando quasi a vendere 3.8 milioni di pezzi. Migliorato in ogni comparto ***Dragon Quest III*** ci porta a confrontarci con il malvagio Baramos. L'area di gioco è quattro volte più estesa rispetto al primo episodio.

Dragon Quest IV
aka: ***Dragon Warrior IV***
Formato: ***NES, cassetta (4 Mbit)***
Data di uscita: ***febbraio, 1990***
A distanza di due anni esce il quarto episodio che segna l'inizio della nuova serie Tenku. Il party sale a dieci personaggi. La struttura di gioco diventa sempre più articolata. ***Dragon Quest IV*** è suddiviso in cinque capitoli. Un uso accorto dell'I.A. rende ***DQIV*** un titolo epico.

Dragon Quest V
aka: ***Dragon Warrior V***
Formato: ***SNES, cartuccia (12 Mbit, Battery Backup)***
Data di uscita: ***settembre, 1992***
Lo sviluppo del primo episodio a 16-bit richiede due anni di sviluppo. I miglioramenti riguardano ogni componenete del gioco. L'universo di ***Dragon Quest*** diventa sempre più articolato e profondo. Grandissimo successo di vendite.

Dragon Quest I&II Pack
Formato: ***SNES, cartuccia (12 Mbit, Battery Backup)***
Data di uscita: ***dicembre, 1993***
L'entusiasmo che accoglie il nuovo titolo per Super Famicom spinge Enix a riproporre i primi due episodi per la piattaforma più potente. Non si tratta di una semplice conversione, ma di un remake vero e proprio. Il *pack* include nuove scene impossibili da ottenere su NES.

Dragon Quest VI
Formato: ***SNES, (cartuccia 32 Mbit, Battery Backup)***
Data di uscita: ***dicembre 1995***
L'ultimo titolo della saga è il risultato di tre anni di programmazione. Quasi tre volte più grande del suo predecessore, ***Dragon Quest VI*** offre un grado di libertà incredibile. L'area di gioco è immensa e il tempo di completamento supera ogni record. Accompagnato a un nuovo sistema di cambio di personaggio, ***Dragon Quest VI*** rappresenta la *summa* della produzione Enix.

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli: ***Beyond the Beyond*** (Usa) a L 70.000, ***Tohshinden 2*** (Jap) a L 25.000, ***Namco Museum Volume 2*** (Jap) a L 50.000, ***WipEout 2097*** (Euro) a L 65.000, ***X2*** (Euro) a L 70.000. Vendo inoltre per Super Nes ***Final Fantasy 3*** (Usa) a L 90.000 e a prezzo di copertina *Console Mania* dal n° 12 al n° 50, **Super Console** dal n° 10 al n° 31, *Game Power* dal n° 18 al n° 56.
Per informazioni telefonare allo 0421/74909 ore serali e chiedere di **Matteo.**

VENDO per Sony PlayStation ***Topolino e le sue Avventure*** (Pal) a L 54.500 e una Memory Card a L 25.900.
Per informazioni telefonare allo 030/657475 dopo le ore 14 e chiedere di **Ermanno.**

VENDO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation in versione Pal. Cerco inoltre ***Crash Bandicoot, Madden '97*** ed ***Earthworm Jim***. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0143/681112 dalle ore 18 alle 20 e chiedere di **Sandro.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Fifa '97*** (Pal) + ***Tohshinden*** (Jap) a L 110.000, ***Shell Shock*** (Pal) a L 50.000, ***Psychic Detective*** (Pal) a L 50.000. Annuncio valido per tutta Italia.
Per informazioni telefonare allo 095/658641 ore pasti e chiedere di **Vincenzo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Resident Evil*** a L 65.000, ***Ridge Racer Revolution*** a L 50.000, ***Adidas Power Soccer*** a L 50.000. Cerco inoltre ***Top Gun*** a buon prezzo.
Per informazioni telefonare allo 0341/604177 e chiedere di **Aiman.**

VENDO Sony PlayStation Euro (Pal), completa di 1 Joypad, 1 Memory Card, 1 Pistola *Predator* comprensiva dei seguenti giochi: ***Tomb Raider, Resident Evil, Die Hard Trilogy, True Pinball, Formula One, Bust a Move 2, Crash Bandicoot, Actua Soccer, Fade to Black, Road Rash***.
Il prezzo globale è di L 500.000. Console e giochi sono provvisti dei rispettivi contenitori originali con istruzioni.
Per informazioni telefonare allo 0585/52141 ore pasti o allo 0585/857504 orario ufficio.

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation in versione giapponese a prezzi ragionevoli ed in perfette condizioni (solo originali). Garantisco e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0381/326736 e chiedere di **Gianni.**

VENDO Sony PlayStation Universale con 23 giochi, Joystick e Memory Card 360 blocchi a L 800.000. Annuncio valido per la sola provincia di Milano.
Per informazioni telefonare allo 02/2566602 dopo le ore 19 e chiedere di **Simone.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation. Attualmente ho a disposizione: ***Contra, Rage Racer, ReLoaded, Batman the Arcade, Soul Edge*** e ***Tohshinden 3***. Cerco ***Syndicate Wars*** e ***Winning Eleven '97***.
Per informazioni telefonare allo 051/909276 ore pomeridiane e chiedere di **Michele.**

VENDO Sony PlayStation Pal (7 mesi di vita e ancora in garanzia) con Joypad e Memory Card originali ed i seguenti giochi: ***Alien Trilogy, Tomb Raider, Ridge Racer Revolution, Soviet Strike*** e otto CD Demo Giocabili. Il tutto come nuovo e con imballi originali a solo L 550.000.
Per informazioni telefonare allo 0761/324220 ore pasti e chiedere di **Federico.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation e Sega Saturn. Cerco anche ***Super Mario RPG*** e ***Chrono Trigger*** per Super Nes americano a prezzo ragionevole. Astenersi pirati.
Per informazioni telefonare allo 041/5287528 e chiedere di **Diego** o **Marco.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation in versione Pal/Usa/Jap. Ho a disposizione numerosi titoli tra cui: ***Bushido Blade, Fatal Fury Real Bout, Soul Edge, Final Fantasy 7*** e molti altri. Cerco in particolare: ***Ray Storm, Sentient, Micro Machines V3, MechWarrior 2, Black Dawn, Tenka, Porsche Challange, NBA in the Zone 2, Total NBA '97*** e ***Puzzle Fihgter 2 X***. Acquisto inoltre giochi per N64 a prezzi ragionevoli.
Per informazioni telefonare allo 085/959664 o allo 085/95303 e chiedere di **Roberto.**

VENDO/SCAMBIO i seguenti CD per Sony PlayStation in versione Pal: ***Blazing Dragon*** L 90.000, ***Fifa Soccer '96*** L 75.000, ***Street Fighter Alpha 2*** L 80.000, ***Andretti Racing*** L 80.000.
Per informazioni telefonare allo 0321/885294 e chiedere di **Ernesto.**

VENDO Sony PlayStation in versione Pal (perché inutilizzata) con Joypad + due CD Demo + ***Crash Bandicoot*** + ***The D*** + ***Formula One*** e L 650.000. Chiamare solo se interessati.
Per informazioni telefonare allo 0883/562244 ore pasti e chiedere di **Elio.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: ***Doom, Rapid Reload, Total NBA '96, Jonny Bazookatone, Tohshinden 1*** e ***2, WipEout, Krazy Ivan, Destruction Derby, Ray Man, Winning Eleven, The D, MK3***. Sono disponibile anche ed eventuali scambi con: ***X2, Sexy Parodius, Pandemonium, F1*** e altri. Acquisto inoltre giochi per Saturn, Nintendo 64 e Super Nintendo.
Per informazioni telefonare allo 0187/494145 e chiedere di **Alex.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: a L 65.000 ***Soviet Strike*** (Usa), ***Spot Goes to Hollywood***. A L 55.000 ***Ayrton Senna Kart Duel*** (Jap), ***Time Commando*** (Pal). A L 40.000 ***Actua Soccer*** (Pal), ***Krazy Ivan*** (Pal), ***Striker '96*** (Pal). A L 25.000 ***Novastorm*** (Pal), ***Kileak the Blood*** (Pal). Cerco inoltre RPG ed avventure in versione Pal o Usa.
Per informazioni telefonare allo 0173/979366 e chiedere di **Marco.**

SCAMBIO i seguenti giochi per Sony PlayStation solo in versione Pal: ***Formula One, Ray Man, The Need for Speed, Jumpin' Flash***. Cerco inoltre ***Discworld, Theme Park, Alien Trilogy, X-Com, Twisted Metal, Chronicles of the Sword, Broken Sword, Worms***.
Per informazioni telefonare allo 091/400177 dalle ore 14:40 alle 16:40 e dalle 19 alle 20:30 e chiedere di **Salvatore.**

SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Broken Sword, Star Gladiator, Magic Carpet, Cool Borders, Burning Road, Ridge Racer, Formula One, Philosoma, Penny Racers, Tekken 2, Actua Soccer*** e ***Lone Soldier***. Tutti i titoli sono in versione Pal.
Per informazioni telefonare allo 02/9957057 ore serali e chiedere di **Enzo.**

CERCHIAMO ragazzi e ragazze amanti dei videogiochi. Siamo Danilea "Nikki" (16 anni) e Marlon "Fargus" (13 anni). Possediamo una PSX. Scriveteci (se poi amate la musica Punk e il Metal, ancora meglio).
Daniela Sali, Viale Falchera n 54 - 10156 Torino.

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI* SUPER PLAYSTATION CONSOLE *NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

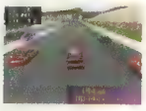
SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Giro, giro tondo... Casca il mondo, casca la Terra: tutti giù per terra! Ehm... Scusate gente, non sapevo ci steste ascoltando. Sapete, qui in reda abbiamo sempre un gran da fare: siamo sommersi da giochi, console, lettere, trucchi... Non possiamo fare uno starnuto che le nostre vaschette si riempiono di missive, di info da *checkare* (a volte sarebbero da *checkare* anche i tipi che ce le mandano!), tortine paradiso, crocchette di patate ed enormi birroni gelati. Eh si, l'estate è ormai alle porte e nonostante la nostra piccola reda abbia ormai assunto la foggia di un'enorme sauna, noi siamo qui, di fronte alle nostre lampade abbronzanti, pronti a soddisfare tutte le vostre esigenze. Ecco svelato l'arcano motivo che ci spinge ogni mese a sguinzagliare i nostri fidi segugi nei meandri dei videogiochi più gettonati per trovare qualcosa, un trucco, una gabola che possano aiutarvi nella risoluzione degli enigmi più disparati. Lo so, lo so... E' un lavoro duro, ma l'abbiamo scelto noi e anche se ormai buona parte dei nostri collaboratori giace lobotomizzata sotto le scrivanie non ce la sentiamo proprio di smettere. Bene, tornando a quella riunione di redazione che stavamo facendo all'inizio...

Fabio Ravetto

Nascar Racing



VERSIONE EUROPEA

Gioco Segreto

Premete il tasto X sul secondo pad all'inizio della sequenza del titolo per far comparire una fantastica corsa di moto in perfetto stile *Tron*; potrete così cimentarvi con un vero gioco di guida!

The Need for Speed 2

VERSIONE AMERICANA

Macchina Extra

Ford Indigo
Password: LILZIP

Bonus Track Extra

Monolithic Studios
Password: SHOTME

Project Overkill

VERSIONE AMERICANA

Cloak

Durante la partita mettete il gioco in Pausa, quindi selezionate l'opzione *Review Mission*. Tenendo poi premuto il tasto ▲ pigiate ■, ●, ●, ■ e quindi rilasciate il tasto ▲. A questo punto premete e tenete premuto il tasto X, pigiate ▲, ▲ e quindi rilasciate nuovamente il pulsante X.

Fine Livello

Durante la partita mettete il gioco in Pausa, quindi selezionate l'opzione *Review Mission*. Premete poi X, ↑, ↓, ↑. Premete e tenete premuto il tasto ■, quindi pigiate ●. Premete e tenete premuto il tasto X e pigiate ▲.

Pieno d'Energia

Durante la partita mettete il gioco in Pausa, quindi selezionate l'opzione *Review Mission*. Pigiate e tenete premuto il tasto ■ quindi pigiate ●, X, ▲ e lasciate ■. Fatto ciò pigiate e tenete premuto il tasto ● quindi premete ■, X, ▲ e poi rilasciate ●.

Max Ammo

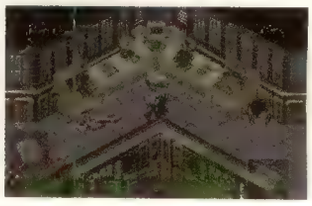
Durante la partita mettete il gioco in Pausa, quindi selezionate l'opzione *Review Mission*. Premete e tenete premuto ● quindi pigiate ■.
Ora premete e tenete premuto ▲ e pigiate X. Ripigiate e tenete premuto ● quindi premete X, ripigiate X e, tenendolo giù, schiacciate ■.

Speed

Durante la partita mettete il gioco in Pausa, quindi selezionate l'opzione *Review Mission*. Pigiate e tenete premuto ↑ quindi premete ▲, ▲, ▲ e poi lasciate ↑. Fatto ciò pigiate ↓ e, tenendolo premuto, schiacciate X, ■, ● e lasciate ↓.

Test Mode

Durante la partita mettete il gioco in Pausa, quindi selezionate l'opzione *Review Mission*. Premete ←, →, →, ←. Premete e tenete premuto X e pigiate ▲. Fatto ciò pigiate e tenete pigiato ▲ e, quindi, premete X.



Andretti Racing

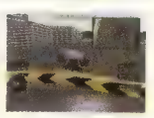
VERSIONE EUROPEA

Macchine a Volontà!

Iniziate una partita e selezionate l'opzione *Begin Career* quindi inserite nella schermata di registrazione una delle seguenti password:
Go Bears! - Per le Stock Cars
Go Bruins! - Per le macchine da Formula 1
Una volta fatto ciò nella schermata di selezione delle macchine potrete ammirare tutta una serie di nuovi e fiammanti bolidi con loghi e colori assolutamente inediti.

Car Editor

Mentre state correndo, premete il tasto **Start** per mettere il gioco in pausa, quindi muovete il cursore sull'opzione *Race Statistics*. Fatto ciò premete e tenete premuti i tasti L1 + L2 + R1 + R2 + X + ● + **Select**. Questo farà apparire un menu segreto grazie al quale potrete alterare una serie di parametri che andranno dalla forza di gravità, al consumo di carburante fino alla tenuta dei vostri pneumatici. E' importante notare come alcuni di questi fattori potranno essere ridotti ben oltre lo zero dando vita ad una serie di effetti alquanto singolari per non dire addirittura esilaranti. Se non ne siete convinti provate, per esempio, a rendere negativo il valore della forza centrifuga e poi veniteci a dire!



Blast Chamber

VERSIONE EUROPEA

Vite Infinite

Andate nella schermata principale (quella con il *Main Menu*) e quindi inserite la seguente password: ■, ←, ■, →, ●, ↓, ●, ↑. Fatto ciò entrate nelle opzioni di gioco e selezionate la modalità *Sole Survivor*. Sarete costretti a selezionare la modalità ad un solo giocatore ma vedrete che, così facendo, le vostre vite non caleranno qualunque cosa decidiate di fare!

Dark Forces

VERSIONE EUROPEA

Level Select

Selezionate l'opzione *Restore Game* e inserite il seguente code: **P3NDLDQNY2**. Selezionate quindi l'opzione *Start Game*: vi troverete di fronte all'imbarazzante scelta del livello da cui partire!

Cheat Menu

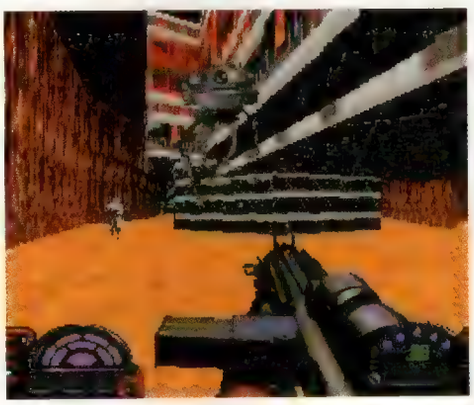
Per avere accesso al *cheat menu* non dovrete far altro che premere i seguenti tasti durante il gioco: ←, ●, X, →, ●, X, ↓, ●, X. Se avrete eseguito correttamente la sequenza, sullo schermo farà la sua comparsa un nuovo menu grazie al quale potrete attivare tutta una serie di utili funzioni. Queste sono:
Invincible: Qualunque cosa accada non potrete essere uccisi
Coords: Vi fornisce le coordinate relative alla vostra posizione
Supermap: Una bella supermappa non guasta mai!
Pogo: Vi permette di raggiungere tutte le locazioni, anche quelle poste fuori dalla vostra portata
Pal Mode: Cambia la Modalità Video (sconsigliatissima)
Max Out: Massima energia e armi (compreso il massimo della vita!)
Game Won: Leggi sotto
Ponder: ?
Return To Game: Per tornare al gioco

Game Won

Una volta che avrete attivato il *cheat menu*, attivate l'opzione *Game Won* facendola diventare verde. Fatto ciò uscite dal menu e mettete il gioco in Pausa. Farà così la sua comparsa *on screen* un'altra schermata con le seguenti opzioni:
Game Paused
Return To Game
Next Mission
Abort Mission
A questo punto non dovrete far altro che selezionare l'opzione *Next Mission* per cominciare a balzellare allegramente da un livello all'altro!

Password

Talay: Tak Base - Y7B5T7S183
Anoat City - !VHDBMBMXZ
Research Facility - 9WJHBLCN00
Gromas Mines - 8XKGBKDPZ1
Detention Centre - 7YBKBJFL22
Ramsees Hed - Y7C4L7Q193
Robotics Facility - X8D3L6R2C4
Nar Shaddaa - W9F635SZB5
Jabba's Ship - V!Q534T0F6
Imperial City - NVHL4LFQ1R
Fuel Station - MYGM!KBR2S
The Executor - LXFN4JCSZT
The Arc Hammer - 205F6HJT0V



J-League Winning Eleven

VERSIONE GIAPPONESE

Squadra Nascosta

Spostate il cursore sul team che si trova all'estrema destra quindi premete e temete premuti i tasti L1, L2, R1 e R2 e poi premete ancora a destra per avere a disposizione una nuova e fiammante squadra. Il trucco funziona con entrambe le formazioni che si trovano sul lato destro.

Per Cambiare Visuale

Premete la seguente combinazione nella schermata con il titolo del gioco per far comparire una simpatica e quanto mai utile opzione che vi consentirà di seguire l'azione di gioco da una plethora di inquadrature differenti. Il code è: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X e ●.

Bubsy 3D

VERSIONE EUROPEA

Password

Inserite i seguenti code nella schermata delle password:
XMUCHOLIFE: 99 Vite
XTOOROCKER: Per Avere Tutte le Parti del Razzo
XBNSCHTMMM: Per Giocare i Bonus Round al posto dei Livelli
XLVLCHTMSB: Level Select
XZOOMMERKB: Per Saltare da un Livello all'altro (durante il gioco premete ← e **Start** per balzare da una parte all'altra dei vari schemi)

Defcon 5

VERSIONE AMERICANA

Gioco Nascosto

Una volta all'interno della stazione di difesa dirigevi verso un qualsiasi terminale VOS, entrate nell'area *Communications* e selezionate l'opzione *Local Communications*. Non appena riceverete il rapporto che vi informa che l'opzione non è disponibile premete il tasto ▲: vi ritroverete di fronte ad un eccezionale giochino in perfetto stile *Asteroids*.

Rally Cross

VERSIONE AMERICANA

Cheat Codes

I code devono essere inseriti nel *Season mode* sostituendo così il nome del giocatore:

Veteran Class: **vèt me**
Pro Class: **im a pro**
Suicide Mode: **weeoo**
Niente Collisioni: **banzai**
Macchine Invisibili: **wheels**
WipEout Mode: **no wheels**
Aumento della Gravità: **stone**
Diminuzione della Gravità: **feather**
Radicale Diminuzione della Gravità: **float**
Super Ruote: **fat tires**

Benvenuti alla seconda parte della nostra guida iperestensiva sull'ultimo successo di casa BMG. In questo seconda puntata abbiamo deciso di passare al setaccio i rimanenti livelli di gioco... Ok, ok mancano i vari bonus game, ma vorrete pur fare qualcosa con 'sto cavolo di gioco oppure no?

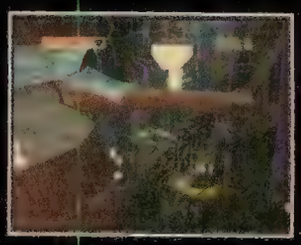
Pandemonium!

LIVELLO 10 – CANPONY VILLAGE

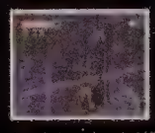
Rimbalzate a destra eliminando le Buzz per impossessarvi di una Fireball e una chiave. Fatto ciò saltellate lungo la linea di Buzz e quindi lasciatevi cadere sul pavimento sottostante. Salite spostandovi da una ragnatela all'altra poi ritornate a destra, correte verso la cima del ponte e saltate sulla Buzz muovendo poi il pad verso i *coin*. Dirigetevi lungo il ponte e avanti fino a quando non raggiungerete il primo checkpoint. Saltate le ragnatele, rimbalzando su quella più in alto per atterrare su una piccola piattaforma sulla quale potrete raccogliere un cuore. Saltate poi indietro verso il percorso principale e andate verso destra.

Balzate dalla fine del percorso e rimbalzate sulla Buzz, raccogliete i *coin* e scendete sul sentiero più in basso. Andate quindi a sinistra e attraversate la porta per poi dirigervi verso le piattaforme semoventi. Tornate indietro verso destra, attraversate la porta e camminate fino alla fine del sentiero quindi saltate sulle foglie. Una volta superata la terza, raggiungerete un'area con alcune casse che contengono una serie di coin. Distruggete i forzieri quindi, usando le varie ragnatele-trampolino presenti nella sezione, fate rotta verso il basso in modo da raccogliere altri monetoni. Il forziere più in basso vi porterà al secondo checkpoint. Scendete lungo il sentiero e attraversate il cancello magico: diventerete così una tartaruga (da questo momento in poi premendo in basso potrete nascondervi nel vostro guscio). Prendete i *coin* dal ponte quindi, usando la ragnatela fluttuante, balzate sulla piattaforma che si trova alla vostra destra. Qui uccidete il Blow Goon e prendete la chiave, camminate verso sinistra e scendete verso la colonna di *coin*.

All'estremità sinistra del ponte si trova una chiave; scendete e raccoglietela quindi andate attraverso il buco. Prendete i vari *coin*, la chiave e il cuore quindi rimbalzate giusto sotto il ramo di legno per prendere il doppio *coin*. Ora lasciatevi cadere nel buco che si trova nell'area successiva , prendete tutti i *coin* e quindi scendete al suolo. Qui raccogliete la chiave, poi scendete ancora in modo da colpire il terzo checkpoint. Rimbalzate sulla capanna alla vostra destra, sopra il tetto e poi sul piccolo ramo dirigendovi verso la Buzz in modo da raggiungere il *coin* color porpora. Ora camminate sopra il ramo nel mezzo della piattaforma per farlo collassare, così vi porterà in basso verso una lunga fila di *coin*. Seguite il sentiero tracciato dalle monete facendo attenzione a evitare le varie spine e ad abbattere al contempo le Buzz nelle quali vi imbatterete lungo il vostro cammino. Una volta raggiunta la parte più bassa di questa zona, lasciatevi cadere e quindi camminate a destra attraverso il cancello magico. Tornati normali infilatevi nel tunnel per raggiungete il quarto checkpoint. Evitate i barili che vi vengono scagliati contro ed eliminate la Buzz alla vostra sinistra. Uccidete anche il serpente e prendete l'Ankh che apparirà sullo schermo. Andate a destra dentro la porta, usate la ragnatela e uccidete il Blow Goon. Prendete la Fireball e saltate in alto a sinistra. Uccidete il Goon successivo a prendete lo *Shrink Ray Power-up*. Ora zompate verso sinistra quindi lasciatevi cadere per atterrare su una comoda e soffice piattaforma. Scendete ancora di un piano ed entrate nella porta che vi condurrà di fronte a una ragnatela. Salite e sorpassate la capanna, quindi correte a sinistra attraverso il ponte per prendere i *coin*. Fatto ciò tornate indietro verso la casupola e prendete il cuore, quindi posizionatevi alla fine del sentiero e saltate sulla piattaforma semovente. Balzate a destra, utilizzando due ragnatele e un barile, in modo da raggiungere una capanna, quindi saltate attraverso le trappole per impossessarvi dell'ennesima sfilza di *coin*. Per rimpinguare ulteriormente la vostra scorta di monete lasciatevi cadere al suolo e voltatevi verso sinistra, quindi usate le ragnatele per salire. Una volta presi tutti andate verso destra e usate la ragnatela che si trova in diagonale per spiccare un balzo alla vostra destra. A questo punto correte attraverso la capanna quindi salite rapidamente lungo i vari rami. Prendete il *Fireball Power-up* e poi correte verso il quinto checkpoint. Uccidete il Blow Goon e saltate sui gradini (per non fare entrare in funzione la trappola cercate di atterrare sull'estremità destra di ogni scalino). Saltate le case grabbando i *coin* e quindi lasciatevi cadere. Correte lungo le piattaforme che collasseranno al vostro passaggio e saltate dalle capanne a destra sopra i 3 barili rotanti. Spiccate un salto dal terzo barile e fate rotta verso l'uscita.



LIVELLO 11 - SOLDIER BARRACKS



Andate verso destra lungo lo scivolo d'acqua quindi saltate dalla fine dello scivolo tenendo il pad premuto verso destra in modo da atterrare su una piattaforma. Ora dirigetevi a destra e aprite le due casse, riprendete quindi il vostro viaggio verso destra e raccogliete i *coin*. Utilizzando le seghe saltate verso la piattaforma con un cuore. Zompettate quindi fino a quando non raggiungerete le seghe più in alto e il primo checkpoint. Ora andate giù lungo lo scivolo e tirate a destra. Eliminate le due Buzz e, dopo aver preso il cuore, premete a sinistra per atterrare sul sentiero. Camminate a sinistra verso lo scivolo d'acqua, prendete i *coin* quindi tornate immediatamente sul sentiero. Fatto ciò camminate a destra e lasciatevi cadere sul percorso successivo. Qui fate secco il Goon e saltate a destra: una volta atterrati, andate a sinistra. Salite lungo la cascata quindi di nuovo a destra, dove potrete impossessarvi di un altro cuore. Sorpassate la catasta di legno ed entrate in un'area differente. Raccogliete tutti i *coin* e camminate attraverso la porta per il secondo checkpoint. Correte a destra, uccidete il Goon e aprite il forziere. Andate ancora a destra e fate un salto per prendere i *coin* disposti in linea quindi scendete sul sentiero sottostante. Mentre siete qui prendete la chiave per aprire la porta, poi saltate sulla cassa e raccogliete le monete, una Fireball e un doppio *coin* quindi dirigetevi a sinistra per lasciarvi cadere sulla piattaforma sottostante. Ora balzate a sinistra, eliminate la sega e superate la capanna, quindi dirigetevi verso le altre casse che si trovano a destra. Rimbalzate sulle seghe e uccidete il Goon, poi prendete la chiave che vi consentirà di abbassare il ponte permettendovi di raggiungere il terzo checkpoint. Ora andate a destra e balzate sulla piattaforma. Fate rotolare il ceppo verso destra e grabbate il cuore che si trova sotto la piattaforma. Continuate a spingere fino a quando non raggiungerete la capanna, quindi saltateci dentro per un'altra dose di monete. Ora andate a destra e aprire la cassa. Tornate due volta indietro a sinistra, quindi saltate dal tronco alla casa e poi verso la piattaforma. Rimbalzate sulla Buzz verso un'altra cassa con i *coin*, quindi tornate indietro a sinistra. Saltate oltre le seghe a motore verso la sega rimbalzante. Saltate in alto sopra il sentiero, poi correte a destra lungo il ponte (occhio perché comincerà a crollare) facendo attenzione a evitare le varie motoseghe nelle quali vi imbatterete. Ora correte sul ceppo che si trova a destra, raccogliete i *coin*, quindi camminate verso un altro tronco e fatelo muovere fino a quando non raggiungerete la piattaforma successiva. Fatto ciò saltate a sinistra e prendete i *coin* che si trovano sulla piattaforma. Andate a destra e poi saltate dal ceppo sul Goon. Balzellate verso l'alto dopo aver usato la sega e prendete tutte le chiavi che appariranno. L'ultima piattaforma ha una sega rimbalzante, dei *coin* e un cuore. Una volta presi lasciatevi cadere verso destra: atterrerete così su una capanna. Andate verso destra e saltate dal ceppo verso la piattaforma con il Goon. Fate rotolare il tronco verso destra e quindi saltate sul Blow Goon: prendete la chiave in modo da far apparire un'altra sega rimbalzante. Ora saltate in alto sulle piattaforme e prendete la chiave che si trova in cima grazie alla quale farete apparire altre due piattaforme. Fatto ciò zompate in alto e correte verso destra quindi scendete la cascata per il quarto checkpoint. Eliminate le Buzz in modo da raggiungere la piattaforma più in alto quindi correte a destra raccogliendo i vari *coin*. Continuate ad andare verso destra e rompete la cassa che si trova tra le due motoseghe quindi scivolate verso un gigantesco nastro trasportatore. Saltate sulla piattaforma e camminate a destra, scendendo verso la sega rimbalzante. Questa vi spedirà in alto verso una seconda e una terza sega che vi condurranno di fronte a un forziere contenente le solite monete. Una volta fatto il pieno saltate a destra e scendete sulla piattaforma con i *coin* e un cuore e da qui balzate nell'angolo in alto a sinistra in modo da impossessarvi di un bel monetone rosso. Continuate a salire fino a quando non raggiungerete una piattaforma con un segnale che punta verso destra. Apparirà così una tavola di legno che vi condurrà fino al quinto checkpoint. Procedete oltre le pile di tronchi ed entrate in un'altra area con una serie di nastri trasportatori. Qui saltate dal trasportatore alla vostra sinistra verso una piccola piattaforma rosa sulla destra, salite altre due piattaforme, uccidete il Blow Goon e andate a sinistra verso la sega rimbalzante dove potrete saltare verso una piattaforma con un cuore. Una volta preso il piccolo organo lasciate la piattaforma per una più comoda tavola di legno semovente la quale si dirigerà verso destra conducendovi su una piattaforma. Aspettate che arrivi un'altra asse e dirigetela verso la sega rimbalzante quindi saltate sulla piattaforma e prendete un'altra asse e un'altra ancora. Grabbate i *coin* e fatevi dare un passaggio verso l'uscita.

LIVELLO 12 - HONCO'S LOGMILL

Uccidete il Goon alla vostra destra e saltate sul nastro trasportatore. Prendete la Fireball e zompate dal nastro sulla Buzz e sulla sega. Ora saltate verso destra, rimbalzate oltre la Buzz verso la cassa e balzate a destra lungo la colonna di *coin*. Andate quindi a sinistra dove troverete due forzieri, poi tornate a destra per un altro baule. Continuate a scarpinare verso destra e rimbalzate sulla sega in modo da raccogliere un cuore e delle monete prima di salire le scale. Mettetevi a correre quando le motoseghe sono lontane (ricordatevi di aprire il forziere) quindi andate a destra e salite su un altro nastro trasportatore (ricordatevi di tenere d'occhio le motoseghe sopra il vostro cranio). Continuate a destra fino a quando non raggiungerete una freccia di *coin* che punta verso il basso e che vi condurrà al primo checkpoint. Per evitare di essere spinti tra le motoseghe mettetevi a correre a destra non appena toccherete terra. Continuate a correre a destra e, una volta in fondo, saltate dal nastro per prendere l'arco di *coin* quindi prendete la moneta rossa e abbassatevi non appena vi troverete sul nastro successivo. Usate la sega per raggiungere il nastro più in alto quindi andate a sinistra. Continuate a correre verso sinistra, eliminando il Goon per altri *coin* e raccogliendo le monete tra le trappole, per poi andare a sinistra sulle scale. Fatto ciò dirigetevi ancora a sinistra attraverso le motoseghe, eliminate la Buzz in modo da raggiungere il percorso più alto e continuate a sinistra. Dopo aver aperto tutti i forzieri scendete sul sentiero più basso ed attraversate le lame. Prima di salire sul nastro aspettate che le motoseghe facciano la loro comparsa quindi saltate a sinistra verso il nastro successivo e correte ancora a sinistra per oltrepassare un'altra lama. Procedendo sempre in questa direzione, uccidete due Goon (fate attenzione alle motoseghe). Continuate a sinistra oltre la seghe e saltate sulla piattaforma con un cuore quindi camminate vero il secondo checkpoint. Entrate nel cancello magico e assumete le sembianze di tartaruga quindi, andando verso destra, sorpassate tre motoseghe. Saltate sulla sega per raggiungere la piattaforma in alto. Rimbalzate a sinistra lungo le Buzz e passate le lame che si alzano e che si abbassano: solo questa volta fate rotta verso destra, quindi planate su un Goon. Andate a sinistra, prendete la chiave e dopo aver preso il *coin-freccia* camminate a destra. Eliminate il Buzz e il Blow Goon per raggiungere un *coin* porpora quindi scendete sul sentiero ed andate a destra. Fate fuori il Blow Goon e proseguite a destra. Scendete sul sentiero principale e uccidete il Goon, prendete la chiave ed entrate nel tunnel per accattarvi altri *coin* quindi giratevi e andate a destra e qui aprite tutti i forzieri. Ritornate a sinistra e saltate sulla piattaforme di corde. Superate 4 motoseghe quindi salite su un'altra piattaforma di corde che si muove lentamente in alto. Raccogliete i *coin* vicino alle seghe senza farvi colpire (premete in basso in modo da proteggervi) poi, una volta saliti, rimbalzate in alto e a sinistra verso il forziere. Prendete il Moolah e tornate indietro, in basso a destra verso una piattaforma di corde. Dirigetevi in alto attraverso un'altra sfilza di lame e *coin* quindi correte a destra e, una volta giunti in cima, passate attraverso il cancello magico e quindi raggiungete l'uscita.

BOSS 2 - GOON HONCHO

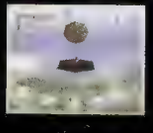
Correte a sinistra e fate così per tutta la durata della battaglia. Durante lo scontro verrete insidiati da 3 motoseghe che si muoveranno lungo il cerchio e che dovranno essere assolutamente evitate. Sull'anello ci sono anche un pulsante e un pallone. Per prima cosa dirigetevi verso il bottone: una volta premuto, questo farà apparire una piattaforma fiammeggiante sotto al pallone che si gonfierà con l'aria calda. Continuate a correre fino a quando non avrete raggiunto anche il pallone quindi iniziate un attacco per sfruttare la corrente d'aria, quindi spostate il pad in direzione di Goon Honcho e colpitelo sul naso. Una volta centrato continuate a correre verso sinistra e ripetete il procedimento per tutta la battaglia. Dopo averlo colpito un paio di volte il malefico comincerà a correre, accelerando ad ogni vostro colpo. Per evitarlo attendete che vi si avvicini e poi correte sotto i suoi piedi in modo da non venire martellati. Aspettate fino a quando non si è girato e mettevi a correre a destra e a sinistra. Continuate a ripetere questo procedimento e vedrete che, dopo 5 colpi sul nasone, il poveretto crollerà al suolo lasciandovi libero accesso allo schema successivo!

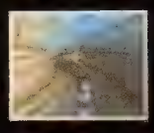
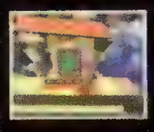
LIVELLO 13 - HONCHO'S AIRSHIP

Iniziate scendendo la scala e quindi andate verso destra, seguito la strada e poi salite verso la sommità della nave. Saltate a sinistra prendendo i *coin* e quindi balzate nel cannone. Mirate (usando destra o sinistra) verso destra (due volte) e quindi premete il tasto di fuoco: atterrerete così sulla sommità della fornace dove potrete prendere un po' di *coin*. Tornate poi indietro fino al cannone e mirate a sinistra (sempre due volte): raggiungerete così una porta. Entrate e andate a sinistra lungo il sentiero, uccidete il Goon e poi zompate sulla piattaforma più in alto per un'altra manciata di *coin*. Tornate indietro e scendete sul sentiero più basso con la scala quindi entrate nella porta e uscite nel punto da cui siete partiti. Ritornate nel cannone e premete a sinistra una sola volta: verrete così sparati verso una piattaforma posta molto in alto che vi consentirà di raggiungere un cerchio di monete. Una volta presi tutti i soldini ripetete lo stesso procedimento a destra per altre monete. Rimpinguato il vostro conto in banca mirate a sinistra due volte e quindi fiondatevi dentro il cupolone blu. Qui prendete la chiave e usate il cannone mirando ancora verso sinistra (una sola volta): raggiungerete la sommità della cupola dove vi attende uno *Shield Power-up*. Fatto ciò correte verso destra, scendete di fronte alla fornace e quindi attraversatela (tanto sarete invincibili). Salite quindi sulla nave dove troverete una incredibile quantità di *coin* ai quali si aggiungerà anche un cuore d'oro collocato nella parte alta dello schema. Una volta fatto il pieno, scendete verso la parte bassa del pallone, in modo da atterrare sulla piattaforma del cannone. Sparate in alto per altri *coin* e ancora verso la piattaforma successiva che si trova in basso. Salite due volte indietro verso il pallone e camminate a sinistra per scendere sulla piattaforma sulla quale si trovano un *coin* e un Goon. Correte a destra e spiccate un lungo balzo per atterrare sulla chiglia della nave dove potrete raccogliere altri *coin* quindi ritornate a sinistra e saltate in modo da atterrare sul retro della fornace. Potrete così scendere in basso dentro il buco verso la stiva della nave e uscire dal cannone per il primo checkpoint. Fatto ciò saltate oltre la lama alla

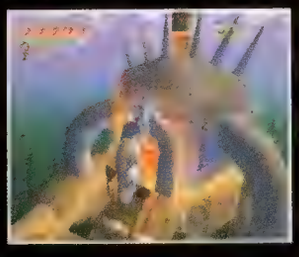
LIVELLO 14 - DRAGOON SKYFORT

Iniziate lo stage correndo a destra e saltate per rimbalzare sulle nuvole in modo da raggiungere il blocco rosa alla vostra destra. Raccogliete i *coin* e continuate a destra e quindi balzate sulla piattaforma che comincerà a muoversi. Saltate sulla piattaforma solida e poi spostatevi su quella rosa per un'altra manciata di monete. Ora camminate e poi scendete sulla piattaforma inferiore. Correte a destra e oltrepassate le due lame quindi fate secco il pesce volante (che dovrebbe avervi seguito) e poi ritornate a sinistra, salite sulle nuvole e sulla piattaforma solida alla vostra destra. Entrate nel cannone e sparatevi in alto per i soliti *coin*, poi saltate dalla sinistra dell'anello e attraverso le nuvole fino ad un altro cannone. Sparatevi in alto per altri *coin* quindi, facendo attenzione al pesce volante, saltate due volte a destra e zompate sopra il pallone che comincerà a salire. Passate quindi su altri due palloni e infine planate sulla solita piattaforma. Entrate nel cannone e puntate in alto verso l'ennesimo anello quindi saltate a destra per raggiungere una piattaforma con le nuvole rimbalzanti. Correte a destra attorno ai lanciarazzi, facendo attenzione ai missili che escono da ogni buco e, una volta che avrete raggiunto il lato destro, saltate sulla piattaforma che vi porterà a destra. Una volta terminata la corsa, scendete su un'altra piattaforma e quindi scendete ancora su alcune nuvole per raccogliere un altro po' di *coin* (oltre a un cuore). Dirigetevi quindi a destra, entrate nella porta e passate il primo checkpoint. Da qui andate a destra sopra la piattaforma semovente che vi condurrà a destra. Scendete sul sentiero inferiore e a sinistra oltre gli ostacoli seguendo il segno lungo la rete. Salite lungo la rete per un *Freeze Ray*, poi camminate su un'altra piattaforma semovente, scendete sulle nuvole sottostanti e camminate a sinistra per altri *coin*. Ritornate quindi sulle nuvole e dirigetevi in alto a destra sopra il pallone. Guidate il pallone fino alla piattaforma, raccogliete i *coin* e ritornate al pallone che vi condurrà verso altre nuvole. Apritevi la strada tra le varie nuvole quindi eliminate il Buzz per un cuore e poi lasciatevi cadere per un'altra manciata di *coin*. Ancora una volta andate a destra e, alla seconda nuvola rimbalzante, lasciatevi cadere su una piattaforma, camminate a sinistra e scendete sul sentiero. Una volta qui andate a destra e saltate sulla piattaforma semovente che vi porterà a destra (occhio ai razzi). Potrete così scendere sulla piattaforma sottostante per prendere il cuore che sta alla vostra sinistra, ma occhio a non cadere! Fatto ciò tornate a destra, usate le nuvole per salire, quindi eliminate le varie Buzz per i *coin* che si trovano alla fine della scala. Una volta in cima andate a destra e quindi saltate sulla piattaforma che si trova vicino alle lame, poi entrate nella porta per accedere al secondo checkpoint. Una volta attraversato il cancello verrete trasformati in un drago. Volate in alto, andate a destra e quindi in cima per alcuni *coin*, quindi dirigetevi a sinistra e spingete in alto lungo il tetto per muoverlo. Potrete così volare dentro il passaggio e quindi a destra per altri *coin*. Seguite il tunnel in basso e a sinistra. Una volta che tutti i *coin* saranno stati messi al sicuro il pavimento comincerà a tornare al suo posto. Ora volate in basso ed entrate nel passaggio: una volta giù girate a destra e prendete il *coin-freccia* per aprire il muro. Volate in alto per altri gadget e quindi ancora giù, poi fate rotta verso destra e infine a sinistra cercando *coin* a manetta. Volate in alto e a destra fino a quando non si aprirà il muro. Attraversate quindi il cancello e recuperate la vostra forma umana. Camminate sopra il pallone che vi porterà su, ma fate attenzione a saltare a sinistra prima che il pallone scompaia facendo al contempo in modo di atterrare su una piattaforma. Prendete tutti i *coin*, camminate a destra, quindi scendete e tornate verso il cancello. Ora entrate nella porta e passate il terzo checkpoint. Abbassatevi per evitare i razzi, quindi dirigetevi all'estrema destra. Qui saltate a sinistra lungo le nuvole per raggiungere altri *coin*. Continuate a balzellare lungo le nuvole fino a quando non raggiungerete un'altra piattaforma, quindi riprendete a salire fino a quando non avrete raggiunto la cima. Fatto ciò scendete, ritornate al sentiero e dirigetevi verso destra sulla piattaforma semovente. Saltate sulla piattaforma e quindi balzate sulle nuvole per raggiungere un'altra piattaforma che comincerà ad andare verso l'alto. Una volta raggiunto il lanciarazzi saltate a destra verso le due piattaforme, scendendo poi su quella più bassa per recuperare un cuore. Saltate sulla piattaforma a sinistra e aspettate che arrivi quella semovente. Saliteci sopra, fate tutta la strade e scendete. Correte verso destra e usate le nuvole per raggiungere un pallone. Questo comincerà a fluttuare e una volta che avrà raggiunto la cima dello schermo saltate sulle nuvole sottostanti. Cominciate quindi a rimbalzare fino a quando non raggiungerete una piattaforma semovente. Dirigetevi verso l'estremità destra dello schema e saltate sul pallone che vi condurrà dritti dritti all'uscita.



destra, superate il fuoco e proseguite lungo il sentiero (evitate i razzi) quindi prendete il cuore che si trova in cima al sentiero e continuate a camminare verso destra. Calatevi nel cannone, mirate a destra una volta e sparate, premendo a sinistra in modo da atterrare subito dopo un altro cannone. Entrateci ed eiettatevi verso il cerchio di *coin*, quindi premete a destra in modo da atterrare sul sentiero. Correte verso il cannone successivo, mirate una volta a sinistra e sparatevi verso l'ennesimo cannone. Risaltateci dentro, mirate a destra due volte e fate ancora fuoco tenendo sempre premuto a destra in modo da atterrare su un altro sentiero (uff,che fatica!). Prendete la chiave dirigendovi verso destra e ritornate poi a sinistra verso un cerchio di *coin*. Andate a destra ancora una volta per prendere altre monete. Per raggiungere il soldino sul tetto tornate indietro nel cannone e sparatevi in alto quindi rimbalzate da un tetto all'altro usando le Buzz. Una volta tornati sul sentiero continuate ad avanzare fino a quando non raggiungerete un altro cannone. Una volta dentro sparate in alto verso una piattaforma quindi saltate a destra sul tetto e passate sotto per raggiungere il *Fireball Power-up*. Dirigetevi a destra, sparando ai palloni e al Walkapede. Usate il cannone per raggiungere il tetto, rimbalzate a destra e quindi sul tetto finale. Poi andate a destra e attraversate le porte fino al secondo checkpoint. Una volta nel cancello diventerete un dragone. Volate verso destra e quindi su a sinistra, passando attraverso il muro (usante una fireball) per raccogliere un *coin* rosso. Una volta preso il soldino tornate a destra e quindi in basso dove potrete friggere i palloni e raccogliere monete a più non posso (muovetevi in alto e in basso in modo da non mancarne nessuna). Raggiungerete così altri due palloni: prendete la chiave a fianco di quello alla vostra sinistra poi scendete per due volte. Fatto ciò andate dentro il terzo tunnel e quindi volate a sinistra scendendo per raccogliere i vari *coin*. Continuate ad andare a sinistra e distruggete il muro con una fireball, prendete i *coin* e smontate anche il muro seguente. Volate in alto verso la l'alcova alla vostra destra, prendete la chiave quindi svolazzate a sinistra per prendere l'Ankh. Fatto ciò disintegrate 3 muri a destra: arriverete così in una stanza dove potrete raccogliere altri *coin*. Riprendete quindi a volare a destra per altri cerchi di monete, prendendo i *coin* mentre volate in basso a sinistra. Una volta in basso volate a sinistra e attraversate una porta. Qui prendete il maggior numero di coin possibile facendo attenzione ad evitare i vari razzi. A questo punto dirigetevi a sinistra verso la fine, volate in alto quindi a destra dove potrete trovare l'uscita.



LIVELLO 15 - CLOUD CITADEL

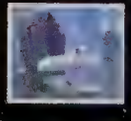
Saltate lungo le nuvole facendo rotta verso sinistra in modo da recuperare un po' di *coin* quindi lasciatevi cadere. Camminate dentro la raffica di vento che vi spedirà in alto. Andate a destra e usate le nuvole per raggiungere le scale. Una volta in cima lasciatevi cadere: il vento vi condurrà tra alcuni *coin* dopo di che andate a destra e salite per due nuvole. Dalla seconda lasciatevi cadere e fate in modo che il vento vi spinga verso sinistra. Cominciate quindi a saltare in modo da prendere tutti i *coin*. Fatto ciò ritornate verso le nuvole e salite fino a quando non potrete saltare su una piattaforma che si trova all'estrema sinistra. Una volta presi i *coin* tornate a destra e saltate sulla piattaforma che vi porterà giù lungo il sentiero. Camminate a destra e prendete la chiave che abbasserà il muro. Saltellate e arrivate fino al cannone. Sparate in alto e salite sopra la piattaforma semovente. Muovetevi quindi verso la piattaforma successiva che scenderà facendo apparire un altro cannone. Tuttavia, prima di usarlo, una folata di vento vi spingerà a sinistra dove potrete prendere alcuni *coin*. Potrete tornare tranquillamente al cannone per lanciarvi in alto raggiungendo così un'altra piattaforma. Entrate nel terzo cannone e mirate verso destra una volta: prima di sparare però aspettate che compaia un arcobaleno quindi cercate di rimbalzarci sopra mentre andate verso destra. Una piattaforma si preoccuperà di portarvi alla sommità della cittadella . Ora correte a destra e saltate nel cannone, mirate a destra una volta quindi premete a sinistra non appena avrete iniziato a cadere. Andate a destra e saltate nel cannone successivo. Sparate in alto ed entrate nella porta per il primo checkpoint. Correte quindi a destra evitando il piccolo tornado e poi rimbalzate sulle Buzz a destra e prendete lo Shrink Ray. Continuate a destra. Saltate dalla fine del percorso e aspettate la porta quindi scendete a terra e camminate fuori, entrate nel cannone e sparate a sinistra. Fatto ciò tornate indietro e lanciatevi a destra, premete a destra mentre cadete per atterrare su una piattaforma fluttuante, poi saltate su una piattaforma solida e continuate ad andare a destra fino a quando non vi imbatterete in due nuvolette e un altro tornado. Saltate sulle nuvole per un po' di *coin* atterrando dopo la porta che si trova alla vostra destra. Entrate nella porta e proseguite a destra fino a quando non raggiungerete un respingente. Scendete sulle nuvole e quindi saltate sulla piattaforma a sinistra. Saltate ancora a sinistra e raccogliete tutti i *coin* che troverete sulle varie piattaforme semoventi fino a quando non raggiungerete il cannone. Sparatevi verso i coin *dopo*, andate a sinistra ed attraversate la porta. Saltate oltre il tornado e sul respingente e poi su un altro ancora. Grabbate i *coin* poi spingete il trampolino dalla sinistra. Avrete così accesso a una piccola area piena di monete da raccogliere. Prendetele tutte quindi fiondatevi nel buco per ritornare al respingente come se nulla fosse accaduto. Da qui andate a destra, passate il tornado e attraversate la porta. Sparatevi con il cannone oltre il fuoco e raggiungete il secondo checkpoint. A questo punto fiondatevi col cannone verso la nuvola alla sinistra quindi rimbalzate sulle Buzz per un bel *Freeze Ray*. Dirigetevi quindi a destra, saltando oltre i razzi per un po' di *coin*, quindi balzate sulla piattaforma alla sinistra che vi condurrà al terzo checkpoint. Una volta a destinazione andate a destra e proseguite lungo le piattaforme. Scendete quindi a sinistra su un sentiero quando vedete il segnale e poi camminate a sinistra. Potrete rimbalzare sul respingente per raccogliete i *coin* all'interno di una tubatura e quindi andate a sinistra per raccogliere anche le altre monete. Prendete i *coin* e la chiave che vi consentirà di fondere il muro di ghiaccio. Camminate a destra e attraversate il cancello scendendo sulla piattaforma. Da qui camminate nella raffica di vento per essere spinti verso le nuvole: dopo essere caduti in basso continuate a camminare nella parte più bassa per altri *coin* e un cuore. Una volta fatto il pieno saltate a sinistra lungo le nuvole e quindi tornate a destra fino a quando non raggiungerete una piattaforma con un tornado. Salite la scala e lasciatevi cadere dentro l'anello. Dirigetevi verso la nuvola rimbalzante all'estrema destra e usate il vento per raggiungere il primo anello. Poi saltate sopra i palloni che stanno salendo e balzate nel teletrasportatore. Vi troverete così in una nuova locazione. Camminate a destra ed eliminate il pesce volante, quindi scendete in basso a sinistra sulle nuvole. Scendete ancora fino a raggiungere la lunga linea di *coin*. Da qui calatevi di un altro piano ed entrate nella porta. Vi troverete di fronte al teletrasportatore: ripetete i primi passaggi, ma stavolta saltate a destra lungo le piattaforme e le nuvole. Usate il teletrapsortatore successivo quindi saltate oltre le lame e sopra la nuvola per raccogliere dei *coin* e una fireball. Sparate ai due tornado e prendete i tesori e quindi entrate nel teletrasportatore. Aspettate che l'arcobaleno faccia la sua comparsa e quindi usatelo per andare verso destra, dopo di che saltate sulla nuvola, andate a destra ed entrate nell'ultimo teletrasportatore che vi condurrà proprio davanti all'uscita.

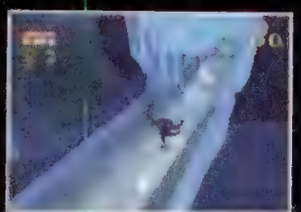
LIVELLO 16 - EFRET PALACE

Per iniziare saltate dai gradini alla nuvola, tirando a sinistra dentro la finestra a forma di toppa. Grabbate tutti i *coin* e quindi ritornate attraverso la finestra sul percorso. Ora rimbalzate dalla nuvola verso i *coin* e dentro la raffica di vento. Seguite il vento e prendete le monete. Alla fine andate a destra e attraversate le spine utilizzando la piattaforma mobile. Saltate quindi sulla piattaforma che vi porterà in alto, poi correte verso destro dentro un altro mulinello. Grabbate più *coin* che potete e, una volta raggiunta una nuova area, continuate a prendere i *coin* usando il vento. Fatto ciò iniziate a lavorare con i due mulinelli verticali per incrementare la vostra dotazione di monete, dopo di che muovetevi verso i due mini-tornado per atterrare sulla terraferma. Una volta raccolte tutte le monete saltate nel mulinello che si trova sul lato destro e fiondatevi dentro il tunnel successivo. Cercate di correre controvento in modo da raccogliere i *coin* e la chiave e poi lasciatevi cadere nell'angolo in basso a destra per una seconda chiave (dovrete aver recuperato tutte le chiavi che si trovano nel tunnel superiore prima di prender questa seconda chiave). Fatto ciò saltate ed entrate nella porta che si trova alla vostra destra. Camminate nel primo set di raffiche di vento che vi sbatacchieranno in alto e in basso fino a quando non potrete curvare a sinistra raggiungendo così una moneta piazzata su una piattaforma. Continuate a destra raccogliendo i *coin* nei quali vi imbatterete, utilizzando i venti fino a quando non vi troverete faccia a faccia con una piattaforma solida. Camminate attraverso le spine e prendete lo scudo, dopo di che scivolate giù dalla piattaforma grabbando *coin* a manetta. Continuate ad andare verso destra fino a quando non beccherete il primo checkpoint. Vi troverete così in una stanza circolare nella quale sarete costantemente sospinti verso destra. Usate le nuvole per raccogliere i vari *coin* e colpite lo *switch* sul muro per crearne degli altri. Impossessatevi anche di un po' di chiavi per aprire la porta e poi colpite il pulsante più in basso per lasciare la stanza, infine saltate attraverso la raffica di vento per colpire il secondo checkpoint. Tirate a destra una volta che avrete iniziato la discesa, salite la scala ed eliminate il Ratbat per raccogliere i *coin* rimanenti. Fatto ciò scendete la scala e saltate sul tetto per prendere la chiave. Andate sotto il tetto e usate il respingente per grabbare un po' di *coin*, poi fate rotta verso le scale e gettatevi nel tornado che vi porterà davanti ad un cannone. Mirate due volte a destra e sparate: atterrerete così su un tetto. Saltate lungo gli arcobaleni per altri *coin*, poi scendete dal lato sinistro del cannone per prendere uno *Shrink Ray*. A questo punto sparate al tornado e saltate sul tetto per raccogliere altre chicche, quindi tornate paciosi al cannone. Sparate in alto e a destra verso una piattaforma dopo di che rimbalzate a destra, blastando i palloni con i quali verrete in contatto. Usate quindi un secondo cannone per raggiungere alcuni *coin* posti molto in alto, poi scendete verso la porta all'interno della quale potrete trovare altre monete. Salite con l'ausilio del cannone per altri *coin* sospesi in aria, quindi usate nuovamente il cannone per raggiungere il tetto in alto. Una volta su scendete dal lato sinistro e camminate nella porta. Nel nuovo percorso lasciatevi cadere verso la porta ed andate a destra. Entrate nella porta successiva quindi scendete di un sentiero. Mettetevi a camminare a sinistra e usate il cannone per altri *coin* quindi fate rotta verso destra saltando per raccogliere i *coin* mentre scendete. Verrete così presi da un gigantesco mulinello che vi porterà a spasso. Grabbate più *coin* che potete quindi tirate a destra in modo da atterrare sul sentiero. Una volta qui andate a destra e raggiungete l'uscita.

LIVELLO 17 - FROZEN CAVERN

Seguite lo scivolo dentro la caverna e passate attraverso il ghiaccio (verde e non) usando le Fireball che avete raccolto sulla strada in basso, quindi salite sul respingente alla vostra destra per alcuni *coin* e poi rimbalzate a destra su un nuovo percorso. Ora correte a sinistra e saltate dentro la crepa. Eliminate il Walkapede ed andate a sinistra per colpire il respingente che vi spingerà verso sinistra. Rimbalzate sul tornado che si trova all'estrema sinistra per fluttuare verso l'alto dopo di che saltate sulla piattaforma alla vostra destra. Da qui andate a destra e prendete i vari oggetti vicino al respingente. Sparate al ghiaccio verde ed al tornado che si trovano a destra, prendete lo scudo e scendete lungo la scivolo. Distruggete più palloni che potete e raccogliete tutti i *coin* (c'è anche una Fireball in alto nella stanza se ne avrete bisogno). Passate attraverso il ghiaccio per prendere una chiave poi andate a destra nel tunnel per individuare il primo checkpoint. Ancora una volta, sparate al ghiaccio verde e saltate per colpire il respingente che vi consentirà di impossessarvi dei *coin*. Ora andate a destra ed entrate nel mulinello, prendendo *coin* ed abbattendo palloni. Fatto ciò zompate nel tornado successivo e in quello dopo ancora cercando di far sempre pulizia. Ora lasciatevi cadere a destra, giratevi verso sinistra, sparate al ghiaccio verde e prendete il cerchio di monete, quindi fate rotta verso destra dove, dopo essere scesi, troverete il secondo checkpoint. Camminate attraverso il cancello in modo da diventare un drago quindi andate a sinistra, abbattendo i palloni e raccogliendo i *coin*. Volate basso fino a quando non raggiungerete un muro fatto di ghiaccio verde, abbattetelo e prendete tutto quello che troverete dietro (ce ne sono altri due come questo andando avanti). Una volta in basso, andate a sinistra ed entrate in un altro cancello magico quindi correte lungo la piattaforma per trovare il terzo checkpoint. Andate a destra lungo il percorso, blastate il ghiaccio verde e prendete il *coin* circolare poi tornate indietro verso i respingenti. Prendete i *coin* rossi che avete visto in precedenza, Tornate verso il mulinello per passare poi sulla piattaforma nell'angolo in basso a destra. Passate attraverso il ghiaccio verde e colpite il respingente puntando al cuore e al *Freeze Ray* a fianco. Ora saltate nel tornado sulla destra e balzate verso la piattaforma quindi attraversate altri due mulinelli: raggiungerete così un sentiero. Correte a destra e scendete lungo lo scivolo, saltando in modo da raggiungere i *coin*. Raggiungerete un respingente. Rimbalzate in altro attraverso il mulinello verso la piattaforma che si trova alla vostra sinistra. Colpite il rimbalzante giallo, poi quello verde per volare fino alla piattaforma successiva. Da qui saltate nella raffica di vento più in alto e correte giù dalla collina per un *Ankh* e dei *coin*. Fatto ciò tornate indietro verso il mulinello più in alto e scivolate verso destra per un'altra manciata di coin, quindi continuate a scarpinare fino a quando non raggiungerete l'uscita.





LIVELLO 18 - STORM TEMPLE

Camminate verso destra e scendete dalla piattaforma: così facendo metterete in moto la palla di energia. Seguite la sfera verso una piccola capanna (usate questa "barriera" per sfuggire alle sfere elettriche) quindi correte rapidamente verso destra ed entrate in un beam di luce verde che vi farà levitare verso l'alto. Tirate quindi a sinistra e atterrate su una piattaforma. Da qui saltate lungo una serie di nuvole e grabbate la chiave che si trova alla fine, quindi ritornate a destra e andate verso la porta. Prendete una seconda chiave ed entrate nell'uscio: troverete così il primo checkpoint. Ora correte avanti dentro il beam di luce e oltre la sfera di energia quindi aspettate che la palla inizi a muoversi. Grabbate la Fireball e volate in alto verso la piattaforma successiva spaccando il ghiaccio e prendendo i vari *coin*. Saltate sul beam verde e volate in alto tirando leggermente a sinistra, quindi sparate contro il ghiaccio che si trova sul tetto. Fatto ciò utilizzate il beam per prendere il cuore che si trovava nel ghiaccio. Ora andate a sinistra e attraversate il ghiaccio fino a quando non raggiungerete un altro beam. Ripetete lo stesso procedimento e poi, dal terzo beam, volate verso destra, attraverso le colonne cadenti, verso il secondo checkpoint. Saltate sopra la prima nuvola piatta e scendete su un'altra nuvola con lo *Shrink Ray*, poi saltate verso destra e attraversate altre nuvole eliminando i vari mostri nei quali vi imbatterete. Passate quindi attraverso una serie di colonne cadenti, colpite lo switch che si torva dopo i *coin* per accendere una luce e freezare al contempo i vari mostri. Fatto ciò

potrete salire lungo il beam verso le nuvole piatte per passare poi alle nuvole normali e infine ad una piattaforma collocata in cima allo schermo. Prendete i *coin*, la chiave e lo scudo e saltate sopra un'altra serie di nuvole con gadget assortiti dopo di che tornate a terra. Da qui correte a destra verso la porta, prendete la chiave e quindi ritornate a sinistra correndo dalla sfera di energia. Ora correte verso sinistra e sulla colonna per arrivare poi a destra sul tetto. Aspettate che la palla si muova e quindi entrate nella porta per il terzo checkpoint. Colpite il pulsante sulla destra e rimbalzate sul respingente vicino. Proseguite lungo lo scivolo colpendo il pulsante che si trova in fondo alla discesa. Andate quindi a destra per alcuni *coin* e ritornate a sinistra. Saltate a fianco della luce e rimbalzate sul respingente: poi attraversate le piattaforme fino a quando non raggiungerete un sentiero. Continuate ad andare a destra e colpite l'ennesimo pulsante. Scarpinate verso destra e quindi lasciatevi cadere nel buco sotto la piccola sfera d'energia per qualche *coin*, quindi zompate in alto, affiancate la palla e andate a destra per un bel cuore. Ritornate quindi a sinistra, colpite il pulsante e attraversate le piattaforme semoventi. Una volta in cima buttatevi giù cercando di prender il maggior numero di *coin* possibili durante la discesa. Scendete lungo lo scivolo, prendete la Fireball e rimbalzate in modo da colpire lo switch. Ora andate a destra e rimbalzate sopra la piattaforma per un *coin*, quindi continuate ad andare a destra e scendete lungo lo scivolo. Da qui andate a destra e oltrepassate le due sfere di energia. Saltate ogni palla quando passerà nella sezione più bassa quindi dirigetevi all'estremità destra dello schermo. Qui rimbalzate verso sinistra dal primo respingente, giù dal secondo e in alto a destra dal terzo. Gettatevi nel buco e apritevi la strada verso l'alto usando le piattaforme (che diventeranno più piccole). In alto vi attendono una Fireball e un pulsante. Una volta in cima, saltate a destra per due volte fino a quando non raggiungerete il sentiero, quindi eliminate le varie creature ed evitate le sfere. Fatto ciò continuate ad andare verso destra e lasciatevi cadere nel buco per il quarto checkpoint. Ora scendete a terra e a destra, aspettate e preparatevi per la raffica di vento massiva. Nascondetevi nel capanno non appena il vento cessa (verrà ogni 10 secondi circa), ma rammentatevi che avrete per forza bisogno del vento per poter raggiungere i *coin* collocati nella parte alta dello schema. Durante i vari mulinelli scalate le piattaforme in modo da raggiungere la capanna successiva prima di essere presi dalla nuova raffica. Una volta in alto andate a destra e saltate sopra le piattaforme, quindi usate il vento per volare indietro verso la capanna. A questo punto tornate indietro sulle piattaforme, entrate nella porta e sopra i blocchi sul sentiero. Distruggendoli potrete ottenere gli ultimi *coin* dopo di che non vi resterà altro da fare che scattare verso l'uscita prima dell'arrivo del mulinello successivo.

BOSS 3 - WISHING ENGINE

Questo boss deve essere affrontato seguendo due diversi procedimenti. Per prima cosa dovrete riuscire a distruggere le 4 gemme color porpora, muovendo i beam verdi lungo l'anello e quindi saltandoci dentro per svolazzare verso l'alto. Una volta distrutti i 4 pietroni il Cannon Control si aprirà. Il secondo passaggio vi vedrà invece impegnati in un frenetico tiro al bersaglio contro un gigantesco bulbo oculare. Per far questo, vi basterà semplicemente balzare in uno dei controlli del cannone ricordandovi di mirare dove pensate che l'occhio si sposterà e non dove si trova nel momento in cui farete fuoco! Facile? Aspettate a cantar vittoria... Infatti il cannone dovrà anche essere ricaricato e per far ciò vi toccherà correre dall'altra parte dell'anello per poi usare il beam verde per volare attraverso il triangolo che procederà automaticamente a ricaricare il vostro piccolo gingillo. Avrete bisogno di 10 colpi per sconfiggere il malefico pupillone ma alla fine sarete voi a cantar vittoria!

Con la tua *BluCard*®

Scegli una vacanza scontata

CERCA LE NOSTRE OFFERTE E PREPARATI A PARTIRE

Televideo RAI pag. 693
Televideo TMC pag. 505-506-507
Internet w.w.w. blucard. it

Blucard servizio informazioni convenzioni - Tel. 02/8051517
Bluvacanze servizio informazioni vacanze - Tel. 02/72002002
Bluvacanze servizio automatico ricezione programmi vacanze
Fax 02/8052903

Eccezionali formule scontate in collaborazione con:

teorema TOUR

Viaggi del Ventaglio

Esclusivo con:

Bluvacanze

sconto

10%

su tutte le proposte
da catalogo e partenze
dell'ultimo minuto.

Bluvacanze

Corso Garibaldi, 49 - 20121 Milano

CENTRO SPECIALIZZATO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DREAM LAND

ORDINA AL
0541/786496
0541/786621 FAX
06/56339373
06/56341133 FAX

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621
00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

CONSOLE

Nintendo 64 Jap++Scart	L. 380000
Sony Playstation Jap	L. 399000
Sony Playstation Euro	L. 299000
Sega Saturn Jap	L. 399000
Super Famicom	L. 250000
S. Nes Scart U.S.A.	L. 190000
Super Nintendo + 5 Giochi	L. 250000
Mega Drive II Jap Pal	L. 189000
Game Gear Color + 2 Game	L. 240000
Game Boy + Game	L. 119000
Game Boy Pocket + Game	L. 139000

NINTENDO 64

Blast Corps	L. 165000
Cruising USA	L. 140000
Doraemon	L. 165000
Doom 64 USA	L. 195000
Hang Time USA	L. 140000
Mario Kart USA	L. 189000
Mario Kart 64 + Joy Pad	L. 229000
Saint Andrews (Golf)	L. 165000
Star Wars USA	L. 195000
Star Fox	L. 195000
Super Mario 64	L. 165000
Wave Racer	L. 175000
J. League	L. 195000
J. League Live	L. 195000
Turok	L. 195000

NEWS NINTENDO 64

Star Wing
Body Harvest
Hexen

MEGA DRIVE

Dragon Ball Z	L. 70000
Lion King 2	L. 70000
I.S. Star Soccer De Luxe	L. 119000
Micro Machine Military	L. 129000
Pinocchio	L. 119000
Sonic 3D Blast	L. 119000
Story of Thor	L. 129000
Stret Racer	L. 79000
Time Killers	L. 95000

TELEFONARE PER TITOLI NON IN ELENCO

PSX JAP

Bastard	L. 139000
Bushido Blade	L. 149000
Castelvania X	L. 169000
Distruptor	L. 109000
Improved	L. 139000
Final Fantasy VII	L. 179000
Macross Digital Mission UF-X	L. 149000
Rage Racer	L. 159000
Raiden de Luxe	L. 169000
Ranma 1/2	L. 139000
SD Gundam	L. 139000
Super Robot Shooting	L. 169000
Street Fighter Zero 2	L. 139000
Soul Edge	L. 139000
Super Puzzle Fighter II	L. 149000
Tobal 2	L. 139000
Toshinden 3	L. 139000
Wing Over	L. 149000

Vasto assortimento di giochi europei per Playstation e Saturn

TELEFONATECI!!

SATURN JAP

Cyberboot	L. 119000
Enemy Zero	L. 139000
Fifa 97	L. 129000
Fighters Megamix	L. 109000
Fatal Fury Real Bout	L. 139000
Grandia	L. 129000
K1 Fighting Illusion	L. 119000
Manx TT	L. 119000
Metal Slug+Ram	L. 159000
Over Drivin	L. 99000
Puzzle Bobble 3	L. 109000
Quo Vadis 2	L. 119000
Star Figther 3000	L. 99000
Street Racer	L. 99000
Samurai Showdow III	L. 109000
Sonic 3D	L. 129000
Ultraman	L. 139000
Victory Goal 97	L. 119000
Virtual On	L. 109000
Virtua Cop 2	L. 99000

MESE DEL SATURN
OFFERTISSIME TITOLI A PARTIRE DA L. 50.000

NEWS PSX	NEWS SATURN
Ace Combat 2	Z Gundam
Saga Frontier	Bio Hazard
Virtual Hokuto no Ken	Macross
Time Crisis	Virtua Fighter 3

NOVITÀ

GIOCHI PER PC

Gadget di Dragon Ball
Lamù - Lupin
Ranma 1/2 - Sailor Moon
Gundam - Goldrake
e di tutti gli altri eroi giapponesi.
Modellini in resina, vinile e plastica.
CD Musicali,
Video cassette originali

VISITATECI

SUPERNES SUPERFAMICOM

Art of Fighting 2	L. 80000
Bomberman B-Daman	L. 159000
Bomberman 5	L. 129000
Donkey Kong Country 3	L. 119000
Dragon Ball Z V Iper Dimension	L. 149000
Yoshi's Island	L. 149000
Fifa '97	L. 139000
International SS Soccer de Luxe	L. 149000
Mortal Kombat Ultimate	L. 90000
Olimpic Summer Games	L. 129000
Ranma 1/2 4	L. 90000
Super Mario RPG (U.S.A.)	L. 129000
Tetris Attack	L. 95000
Toy Story	L. 159000

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

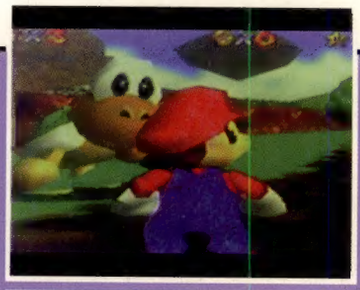
PRENDI IL MEGLIO !!

< DaGLi SpeCIAliStI!

ULTRA 64 IMPORT L. 399.000

17,5% PIU' VELOCE DELLA VERSIONE EUROPEA.
TOTALE ASSENZA DELLE FASTIDIOSE BANDE NERE NEI GIOCHI.
PERFETTA VISIONE GRAZIE AL CAVO SCART RGB COMPRESO NEL PREZZO.

(DATI TRATTI DA NINTENDO MAGAZINE MARZO 1997 PAG. 15)



VERSIONE PAL

VERSIONE NTSC

ACCESSORI DISPONIBILI

MEMORY CARD	29.000
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD 20X	TEL.
ADATTATORE UNIVERS.	59.000
VOLANTE	TEL.
GAME KILLER	69.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000

Tutti i prodotti da noi importati hanno certificazione CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI ED IMPORTATORI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY